masterpiece ROLLOUT

MSZ-006 ZETA GUNDAM

2006年に発刊されたビジュアルブック「マスターピース ゼータ・ガンダム」は、兵器としてのゼータ・ガンダムを宇宙世紀のジャーナリストたちが考察する……という、かつてない切り口で話題を集めた。
誌面を飾ったモビルスーツたちは、小松原博之氏が率いるstudio RECKLESSをはじめとするプロ造型家をはじめ、新進気鋭の造形家たちによる、スクラッチビルドや市販キットの大改造を特撮したもの。
これらの作品は兵器として捉えられ、共通パーツや系統MSとの類似性など、実際の兵器のように考察され立体化されている。その検証の通りに細部まで精密に作り込まれた模型群は、スケール感を感じさせないオーラをまとっている。
この「ロールアウト」は、「マスターピース」に登場した造形を、模型としての観点から見つめ直したビジュアルブックとなる。

masterpiece ROLLOUT MSZ-006 ZETA GUNDAM

CONTENTS

003 ゼータ・ガンダムとは何だったのか

004 **MSZ-006 ゼータ・ガンダム** (1/144 studio RECKLESSガレージキット改造)
012 **MSZ-006-3 ゼータ・ガンダム** (1/144 studio RECKLESSガレージキット改造)
025 **MSZ-006 ゼータ・ガンダム(電子戦)** (1/144 studio RECKLESSガレージキット改造)

035 「マスターピース」に登場したモビルスーツたち

036 **RX-178 ガンダムMk-II** (1/144 バンダイHGUCキット改造)
042 **MSN-00100 百式** (1/144 バンダイHGUCキット改造)
046 **RMS-099 リック・ディアス** (1/144 バンダイHGUCキット改造)
050 **MSK-008 ディジェ** (1/144 バンダイキット改造)
056 **MSA-003 ネモ** (1/144 バンダイキット改造)
060 **MSN-00100 百式** (1/100 バンダイMGキット改造)
062 **MSA-005 メタス** (1/144 studio RECKLESSガレージキット)
066 **MSA-003 ネモ** (1/144 フルスクラッチビルド)
068 **RX-178 ガンダムMk-II** (1/100 バンダイMGキット改造)
070 **フライングアーマー** (1/144 バンダイHGUCキット改造)
071 **アーガマ** (1/1700 バンダイEXキット改造)
072 **ド・ダイ改** (1/400 バンダイMSセレクション改造)
073 **RGM-86R GM III** (studio RECKLESSガレージキット改造)
076 **NRX-004 アッシマー** (1/144 バンダイHGUCキット改造)
082 **RMS-106 ハイザック** (1/144 バンダイHGUCキット改造)
086 **RX-160 バイアラン** (1/144 B-CLUBガレージキット)
090 **RX-139 ハンブラビ** (1/144 B-CLUBガレージキット)

マスターピース
masterpiece of HUGE ARMS Anaheim Electronics RX-93 *V* GUNDAM
093 地球に降下し始めるアクシズ

105 U.C.0090時代に台頭した新たなモビルスーツ

105 **RX-93 *V*ガンダム** (1/144 studio RECKLESSガレージキット)
112 **RGZ-91 リ・ガズィ** (1/144 studio RECKLESSガレージキット)
118 **RGM-89 ジェガン** (1/144 バンダイキット改造)
122 **MSN-04 サザビー** (1/144 バンダイキット改造)

ゼータ・ガンダムとは何だったのか

「マスターピース」の主役機、ゼータ・ガンダム。「マスターピース」本誌の特撮写真とは異なり、ガンダム造型という視点から、検証と試行を繰り返して作り出された作品を詳細な写真とともに紹介する。

2006/09/30 masterpiece of HUGE ARMS
Anaheim Electronics
MSZ-006 Zeta Gundam

P006-033/035-036/046/054-057/074-092/110-113/122/127
design:Pepper Shop

1：144スケール　studio RECKLESSガレージキット改造
MSZ-006 ゼータ・ガンダム（モビルスーツ・レストア機）
製作／小松原博之（studio RECKLESS）

MSZ-006 ZETA GUNDAM

Anaheim Electronics U.C.0087

Modelling By **Hiroyuki Komatsubara**

Paint data

□青＝コバルトブルー(70%)＋ホワイト(25%)＋蛍光ピンク(5%)　□赤＝シャインレッド(60%)＋モンザレッド(25%)＋蛍光レッド(10%)＋ホワイト(5%)
□黄＝黄橙色(50%)＋ホワイト(40%)＋蛍光オレンジ(10%)　□白＝ホワイト＋パープル(微量)　□黒＝ブラック(60%)＋ニュートラルグレー(30%)＋ネービーブルー(10%)＋マホガニー(微量)　※特に表記のない場合はMr.カラー

AE社が回収したゼータ・ガンダム

このゼータ・ガンダムはグラナダのアナハイム・エレクトロニクス社で行われたリ・ガズィのロールアウト式典会場にに展示してあった機体ということで、実際にカミーユが乗っていた1号機かどうかは「マスターピース」本誌では言及していないが、小松原氏の手により「ルー・ルカ機」として作られた機体である。

グリプス戦役決戦後、ゼータ・ガンダム1号機はアーガマに回収され、後の「機動戦士ガンダムZZ」でのネオ・ジオン戦でも続投。最終的にルー・ルカが搭乗した最後の対クィン・マンサ戦で大破、放棄されている。その機体をアナハイム・エレクトロニクス社か連邦軍が「回収したらしい」ということにしているのだが、この1号機はカミーユが搭乗機として以来、対クィン・マンサ戦まで幾多の戦闘を経験して破損と修理を繰り返している。

そのため、もともとそう多くは作られていなかったはずの試作機用スペアパーツが次第に底をつき、ルー・ルカが搭乗していた最後期には、交換可能なユニットの多くは後に量産されたタイプのものなどに換装されただろうとする小松原氏の考えのもと、氏が原型を手がけたstudio RECKLESS製のガレージキットをベースに作られた。

そのキットは2005年夏のイベントで販売され、文字通りあっという間に完売した伝説の名キットで、このキットの存在が「マスターピース」を生んだといっても過言ではない。ユーザーから熱望されたため翌2006年にオプションパーツを追加して再販されている。このページに掲載された作品は改修することからより高い精度を必要としたため、無収縮性の無発砲ウレタンという特殊な素材で複製された。

モビルスーツの黄金率

もともとデザイン的にも人気の高いゼータ・ガンダムであるが、小松原氏の高い造形技術とセンスにより、さらに魅力的なモビルスーツに仕上がっている。その上このキットはパーツを差し替え、組み替えることによりウェイブライダー形態としても完成させることが可能で、その両方の形態のプロポーションに破綻がない。再販が熱望されたのもうなずける。

このゼータ・ガンダムに限らず、氏の生み出すモビルスーツについてまず注目してほしいのは、そのプロポーションとバランスである。重心位置がやや高めに設定されているにも関わらず、ギリギリの所で安定感を保っており、全体の高さに対する腕や脚の比率がそれぞれの胴体に対するボリュームによって決定されていて、誰が見ても納得がいくバランスの良いプロポーションを形作っている。

この「モビルスーツの黄金率」ともいえるプロポーション取りを氏はほとんど無意識に決定してしまう。これは長年ガンダムを作ってきた氏だけが持つ絶対的な感覚が生み出しているのである。そして小松原氏にはそれを実現させるための卓越した造形技術が備わっている。

各パーツは恐ろしいほどの精密さで作られている。氏はそれをプラ板などは使わずに、ほとんどポリパテだけで造形する。さらに驚くことに、あの持ち手の黄色いデザインナイフだけでほとんどの造形工作を行い、パネルラインでさえそのデザインナイフを使いフリーハンドで入れる。その集中力たるや凄まじく、作業中は家族が声をかけても全く気が付かないという。また、デザインナイフの替え刃は1パックをほぼ2週間で使い切るのだそうだ。

バーニアへの空気流入を考慮して、脚部側面には開閉式のエアインテークが設けられている。

カバーが開放されたバーニア内部には、リニアスパイクノズルをイメージしたモールドが再現された。

わずか6×2.5ミリのスペースに再現された精細なモールド。複製では表現できないため、すべて作り起こされた。

また別項にもあるが、氏は、キットなどに入ったスジ掘りをより細いラインへとするために、今回初の試みとしてモールドを埋め直した後に先を尖らせたシャーペンを用い、極細のパネルラインをひき直している。

機械としてのMSを目指す

今回、ゼータ・ガンダム「ルー・ルカ機」の製作にあたり、小松原氏が目指したのは、いってみればひとつの大きなシステムの中で生産された機械としてのモビルスーツである。

単なるメカ、兵器として考えただけではなく、その運用面や製造方法に生産方法、果ては製造工場の場所や規模なども考慮に入れ造形しているのだ。例えば腰のフロントスカートはもちろん、面面からの攻撃に対し股関節を防護していて脚が動くのでここも可動する。

ここまでは誰もが考えることであるが、氏はこれがフリーで動くとは考えていない。太股を上げればぶつからないように必ず連動する機構が内蔵されているはずだとし、さらに装甲板で組み立てられていることを考慮し、その組み立て手順を想定してパネルラインを決定している。また、機体の規模からスラスターのプロペラントの量を推測、このアーマーの内部にタンクがあるとしてその補給口なども考慮されている。もちろん、アーマーの裏側にはタンクの造形が施されている。

こうした機体の技術的背景の考察や造形への反映に関しては、僭越ながら筆者も積極的に参加させていただき、氏とゼータ・ガンダムを煮詰めていった。

また今回、各部の形状に関し特別に考慮していたのが装甲と外板の違いである。大気圏内を航空機のように飛行するゼータ・ガンダムは軽量化を考えなければならない。そのため、装甲は本当に必要な場所のみに施し、少しでも確率的に被弾の可

複数試作された中から選び抜かれた精悍な頭部。精度を追求するためバルカン砲は特別に製作されたアルミ削り出しパーツが使用された。

シャープなラインと、柔らかいアールで表現されたエッジ部分に注目。どんな意味を持つのかを考察した上で導き出された機能の違いを再現している。

ウイング・バインダーには可変ランプつきのインテークが装備されているのが分かるだろうか？　翼端にはスペースシャトルを思わせるスジ彫りが施された。

連邦軍により回収、アナハイム預かりとなったという考察のため、機体やシールド各所には連邦軍のコーションが施されている。

今まであまり重要視されてなかったポイントかもしれないが、大気圏突入時に重要なバインダーとシールドは隙間なく接合するように調整されている。

胸部は反り返ったタイプが使用されている。これは度重なる改修を経て、互換性（？）のあるパーツはすべて新しいものに代えられたとの考えたため。

バーニア開閉ベーンを考える

マスターピースに登場するモビルスーツに標準的に再現されたバーニア（スラスター）は、出力の制御や二次的に噴射を偏向するためのベーンを内蔵している。

航空機的発想の編隊灯表現

ゼータ・ガンダムの肩、脚、脚部に再現された編隊灯は、夜間や雲海飛行時に僚機との衝突防止に用いられる。ライトのように明るく発光するのではなく、最小限度の光を放つ発光パネルで構成されている。右の写真はF-15J（プラスチックモデル）の編隊灯。

EFSF

EFSF

能性がある。それは単純なモモコツ
の外板と違形こと。る

ま、制御方向が乱れ、ト……ある
ヤ……メ……ま外側を向は……ま
……側は……をこ……ス
……こと……は……それを外側は異
甲板……側……な外板……考え……ヤ
……ス……
……
……
……
……

……まあるス……そ……船の……用確な理由を
……ま……
……ま考えの結果……ま……、想定のフ
イ……ン……ン……ま大……違
……点を生み……こ……る

ディテール面にも考察が

……
……
……
……
……
……

ハ……ア……スは……ニアスハイクノスルで
あると設……こ……る……アスハイクノスル
……は簡単……え……はどのような条件下でも高
い……率……物……カ……を……射できるノブルである

……アスハイクノスルは……こい……人気……下でも
オ……ミ……イ……使用……きる……い……人気……高外
な……ン……ル……連……をせ……れ……ま……な
……ヤ……カ……ス……、……装……、……オ……

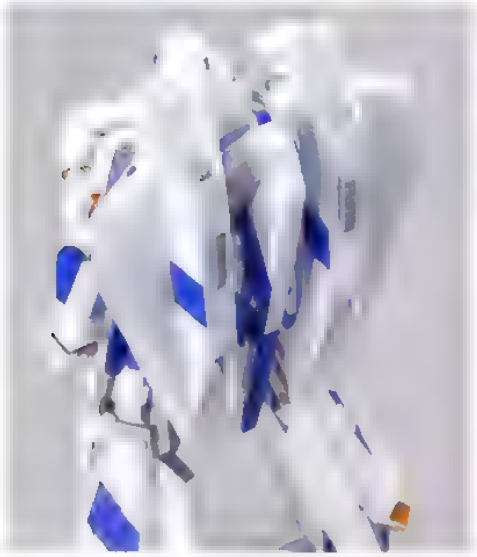
……ま……ス……の……な……技術……な……を……踏まえ……案
考……、……な……ど……形……こ……る……か……ど……上……松
……氏……ゼ……ヨ……カ……タ……は……ス……ス……あ……る
……こ……

MSZ-006-3 ZETA GUNDAM

Anaheim Electronics U.C.0087

Modelling By **Hiroyuki Komatsubara**

製作　小松原博之（studio RECKLESS）



Paint data

青

ライトグレ

黄

白

「アタッカー」ストライク・ゼータ

装備されており、それら各種の攻撃兵器を搭載できるようにしたのがこのストライク・セータなのである。

巨大なサブユニット

このストライク・セータは小型軽量化のオーソドックスな作りであるため、大型のサブユニットをはじめ、各装備は現在開発中の技術や現代技術の延長にて想定される技術を基に製造されている。

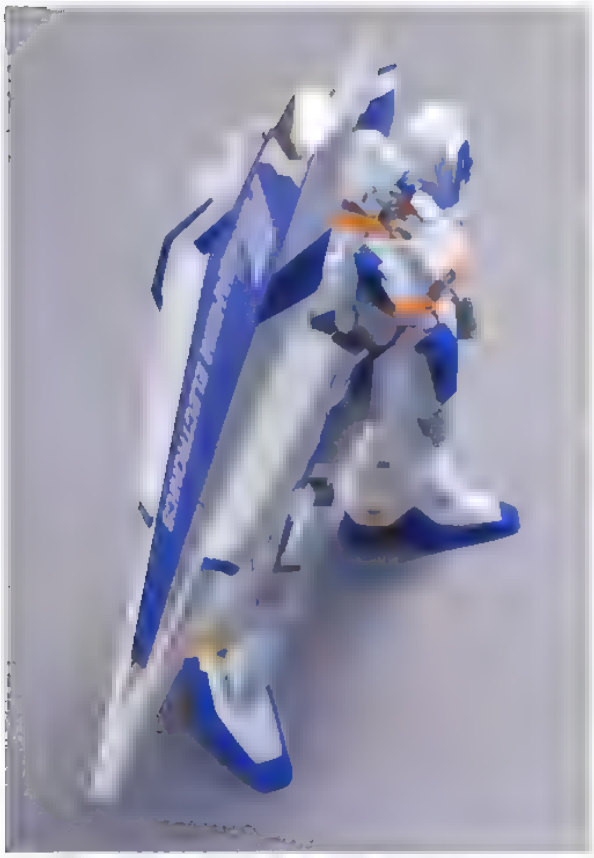
ストライク・セータは背中に大型のサブユニットを装着しており、ここにスラスターが搭載され、胸部の主砲やキャノン砲の電力を供給するほか、内蔵式のウェポンベイが4箇所あり、各種のミサイルや爆弾などの攻撃兵器を搭載可能だ。

搭載されているこのキャノンはハイパー・メガ・ランチャーと呼ばれる電力を持ち、対艦攻撃や拠点攻撃など、威力を発揮する。また、腰のフロントアーマーの収納ボックスも大型化されており、ここもウェポンベイとして兵装を搭載可能だ。

サブユニットはこのように、主力の推進力を含めたメカニック本体、ウェポンベイなどの兵装供給など、サブユニットの基本的な役割を担っている。

ストライク・セータの本体は、大出力の推進力でしっかりした機動力を確保しているが、運用速度域は速度0から音速、10万Gの極超音速までと考えているため、サブユニットに搭載されている推進ユニットは複合サイクルエンジンという特殊なエンジンを搭載してある。

このエンジンは低速域で作動するターボファンから超音速で作動するラムジェットまでと、作動モードを切り替えることで、それぞれの速度域において最適な効率で推進力を得ることができる。

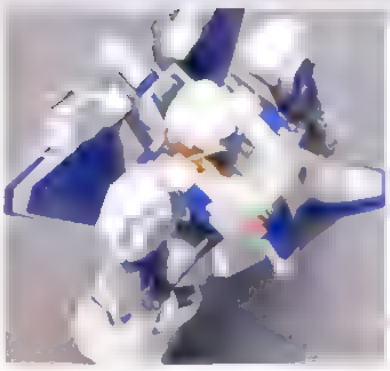


右側面を重視したデザイン。表面にはテストファイト用仕様であることを示すカラーリングが施されている。

飛行性能を向上させるためエネルギー供給を考えたユニットも装備されている。各所に設けられたウェポンにも注目したい。

スラスターユニットは可動範囲を広げるため肩部を延長するとともに面積を拡大することで強度を上げるような設定で製作されている。

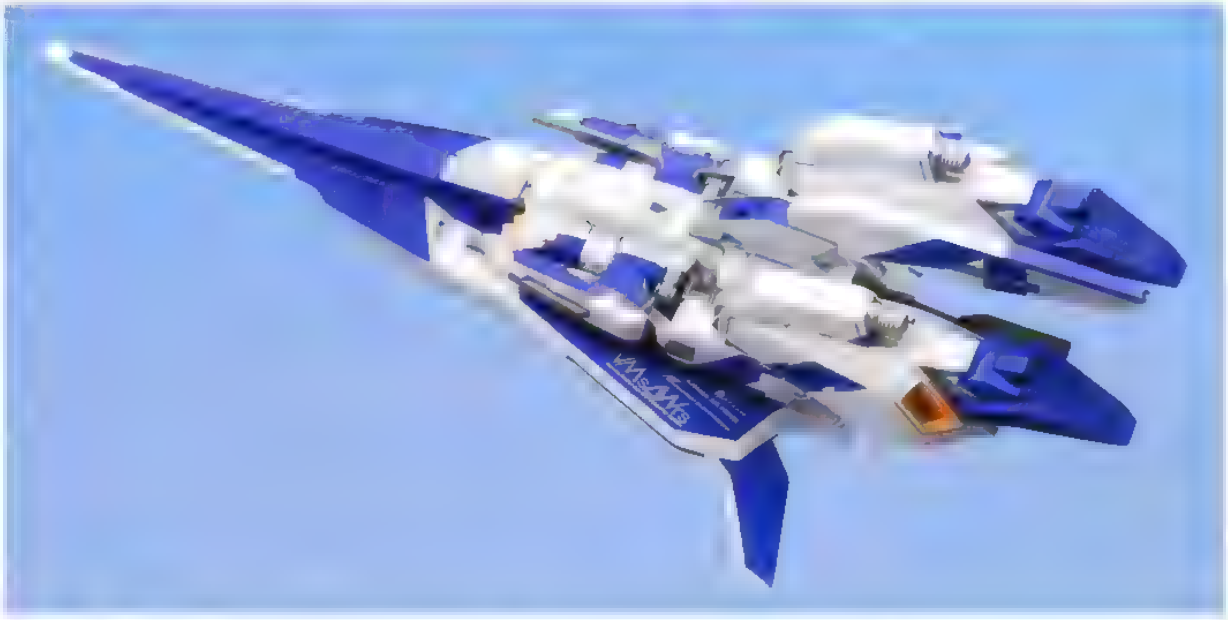
メカニカルデザインは先端部はわずかに接地面より離れているが装備したままでもブレスを崩すことなく自立するように調整されている。



MSZ-006-3 ZETA GUNDAM WAVE RIDER

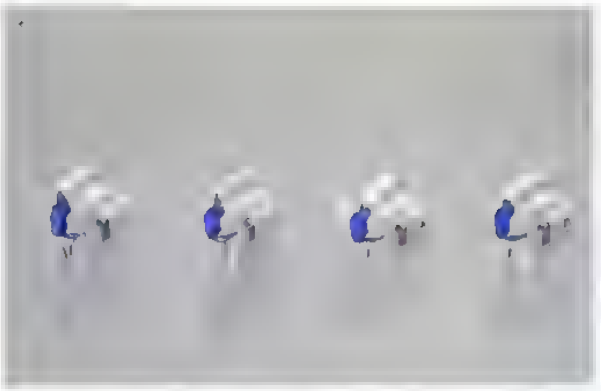
Anaheim Electronics U.C.0087

航空力学に基づいたインテーク

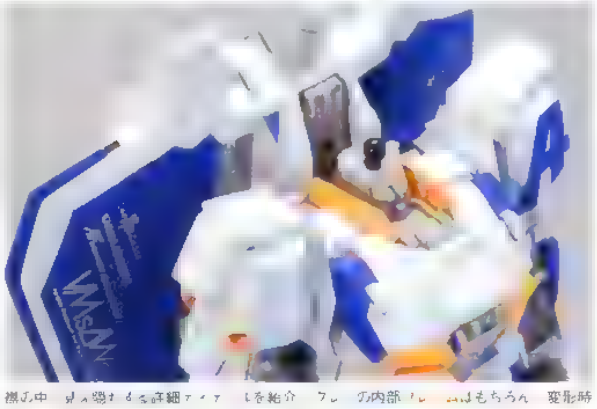


ANAHEIM ELECTRONICS

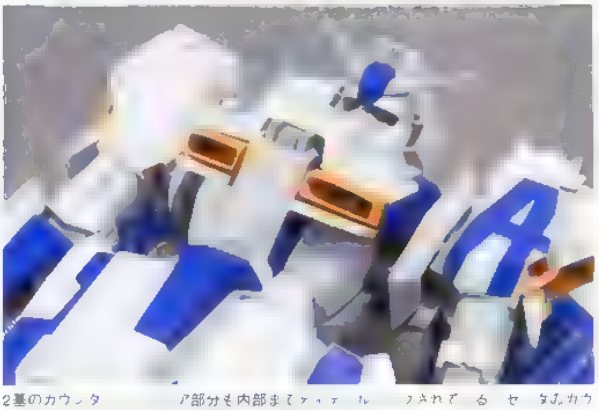
反り返ったような　ール形状の胸部パ　を採用　頭部は4へ　、結合されたトップ口ール　セ　タンを生かした違ったものとな　ている



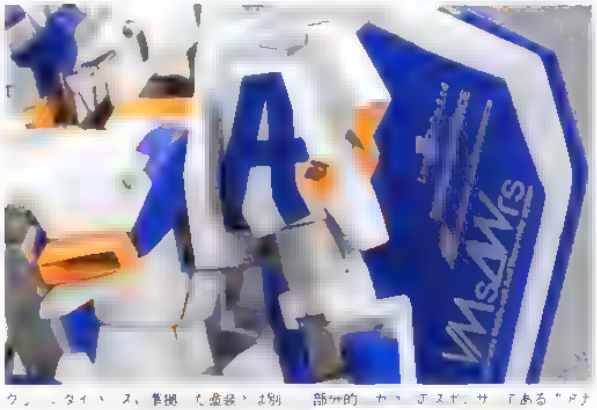
松原氏の拘り　より4種類用意された頭部　　劇中を意識　たもの　量産機を意識　た面長のものなど　微妙な違　を再現　ている



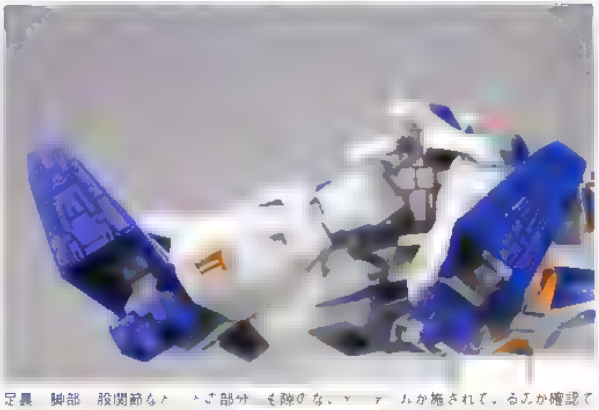
機動中　ずん噴射ダクトなど細ディテ　ルを紹介　フレ　の内部フレ　ムはもちろん　変形時の口　ク機構を想定したディテ　ル表現も施されてる



2基のカウンタ　　ア部分も内部までディテ　ル　　されてる　セ　タンカウンタ　　ア　ン　には劇中でも使用が確認できる

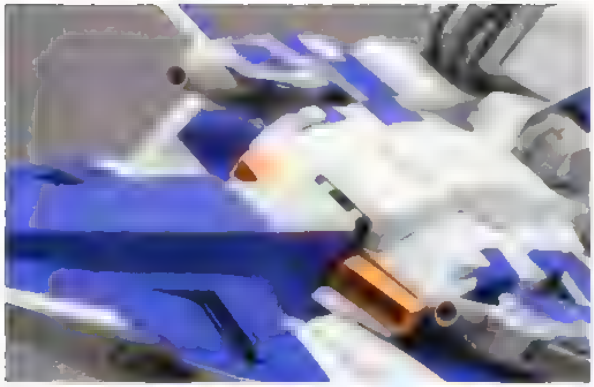


クレ　タイ　ス、算出　た座標とは別　部分的　カスタマイズが　てある“アナハイム”や“ルオ商会”をイメ　ンした口ゴをレイアウトしている

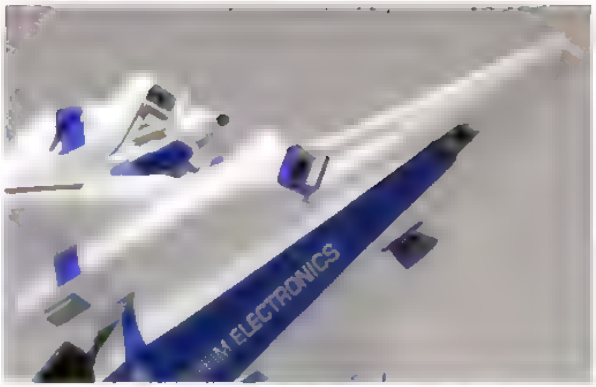


足裏　脚部　股関節など　さ部分　も隙のないディテ　ルが施されてるため確認できるだろう　ふくめ細かいディテ　ルの積み重ねが立体として満足感を満出する

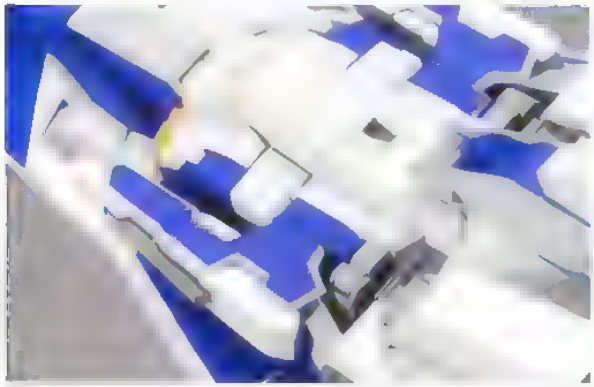
ステルス能力の実験のため　機体下部を覆うメカニカルチェックパネルは鋭角的なステルスモールドが施された左右対称に再現されたマルチプレイヤーはすべてのサイズを使用。　　ートまで彫り込まれている　極限に集中力を高めて作業した　とのコメント通　両　ンは恐ろしい精度でスジ彫りが施されているのだ



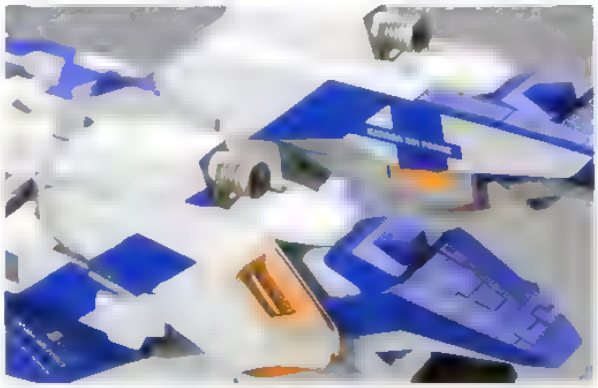
メカニック担当者からのコメントは「ウイングバインダーとなる空気流入まで含めて考えられたデザインが立体としての魅力を引き出す



フィンチャー左右のレイアウトにおけるインテークは、大気の流入を調整する機能を持つベーンが装備されている。機首ともいえるセンサー先端は、胴体から視認

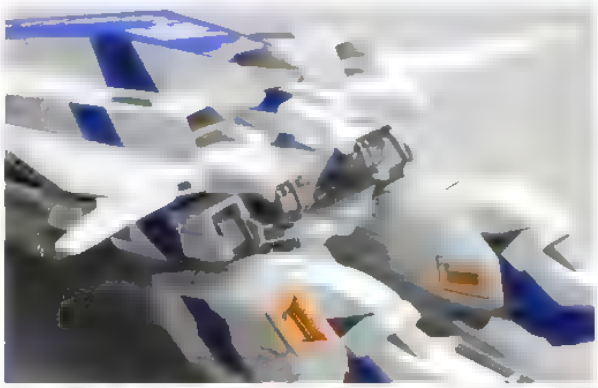


脚部装備されたミサイルポッドは機体側面にレイアウトすることで、すっきりとした印象となっている。デザイン的にも注目すべき



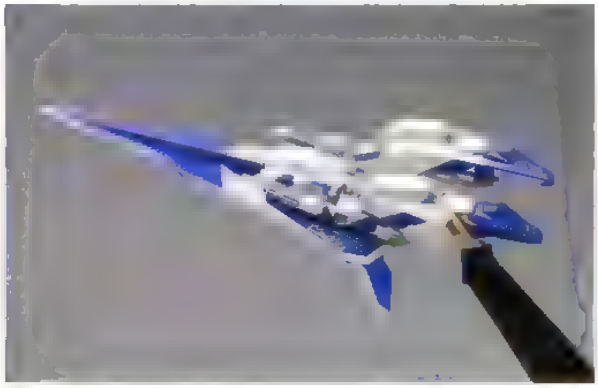
脚部に装備されたスラスターは金属感を優先した塗装。マスターグレード登場時の機体のパーツ塗装も、一部を除きほぼ同じカラーが使用され統一感を出した

メカニック裏側のディテールは、たとえばコックピットが作り込まれている。スタビライザー内部、そこまでの部分が作り込まれているのが分かるだろう



セイバーフィッシュ本体のパーツデザインは、メカニック担当者、後部に装備されたスラスターがひときわ目立つ。複雑に組み合わさったパーツが整然と収まる様子が面白い

本作のシンボルマークとでも言えるV字型を目立つ場所に配置。機首が延長されたことで重心位置のバランスが取れ、航空機としてのフォルムの良い形状を実現



白い機体のセンサー3号機を特徴付ける斜めのストライプが映えるサブアームを交換。それだけで、これまで印象の違うフォルムとなった

MSZ-006-3 Zeta Gundam ARCHIVE

By **SHINYA OGURA**

ゼータ・ガンダム3号機

ゼータ・ガンダム3号機（MSZ-006-3）を知る、ゼータ・ガンダムそのものの開発経緯を機体製造順、自ら一度に振り返ることができる。

ゼータ・ガンダム3号機（MSZ-006-3）は、カミーユ・ビダンの乗機として、この一連の戦役後期から各戦場で活躍した機体である。前作（劇場版Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ）ではベールに包まれていた、第2世代MSのなかでも最新鋭機であり、本機は、特徴的な増加装備がプラスされた機体であるため、当然大型のスラスターユニットの搭載により、機動戦闘力の向上が図られ、制圧戦闘機、電子戦用機としての活躍が可能である。

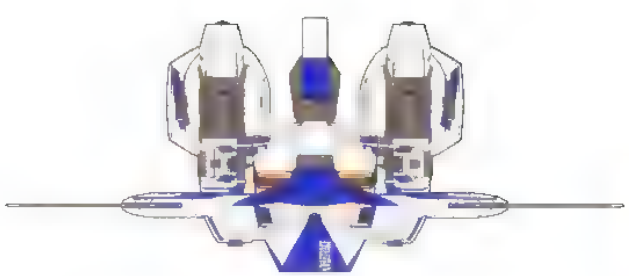
MSである。

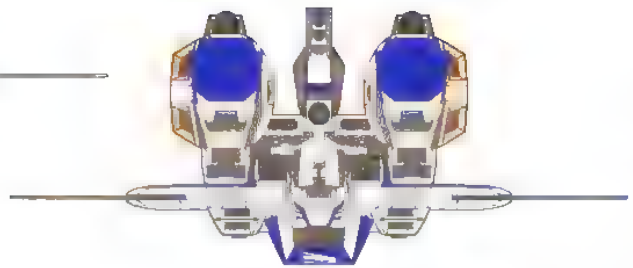
続くゼータ・ガンダム2号機（MSZ-006-2）は、初期生産型のゼータ・ガンダム1号機（MSZ-006）を、[illegible]機体である。

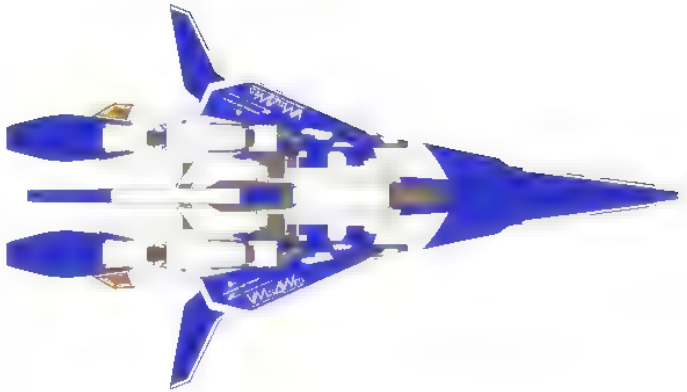
客船プロスペロー撃墜事故

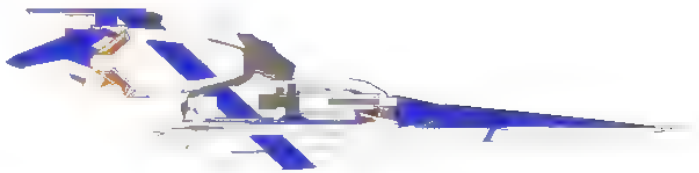
全地球NT戦力即応派遣構想

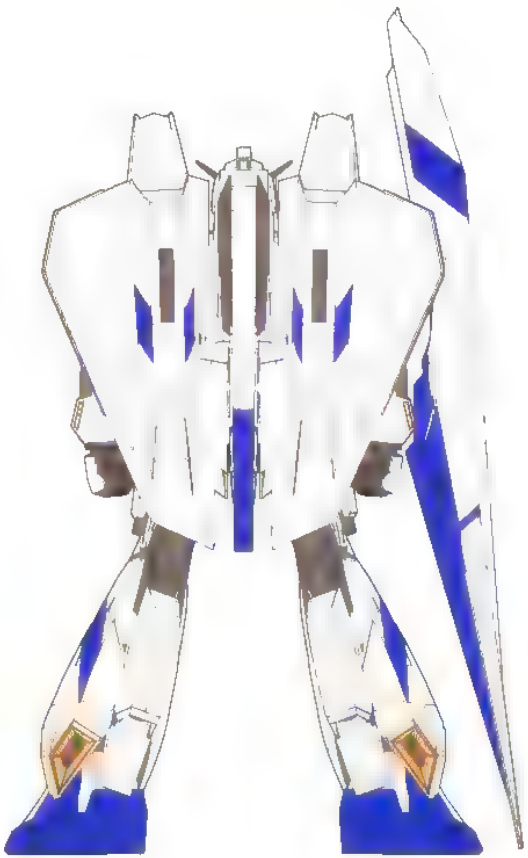
多彩な装備・仕様の発展形態

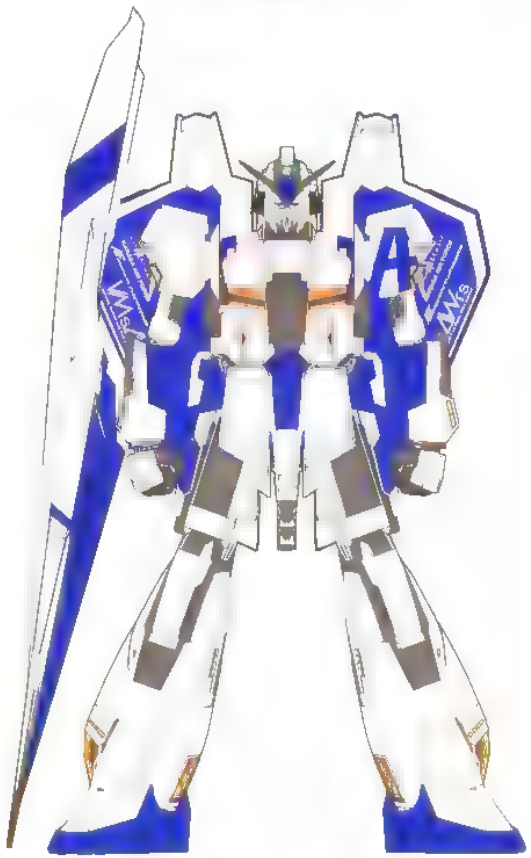












Strike Zeta Gundam

Graphic Design **Pepper Shop** Computer Graphics **Galaxy Polygon**

MSZ-006 ZETA GUNDAM

Anaheim Electronics U.C.0087

製作／松村年信（プラギルド）

2006/09/30 masterpiece of HUGE ARMS

P114-116 design:Pepper Shop

現用戦闘機のエッセンスを取り込む

サナ動作自然なセ　ガンダム世界に
存在する戦闘機、に連用されるモビルス
ーツを有する。そこでセ　タもその戦
闘　　まる、　　向けを考慮
ファイ　ア　ンを　　を想定
、ご製作されたという　体　対し戦闘
機　　タ　ガンダム、　ある。

本作は　ウ　イファイ　　は未来
戦闘　　レス　　、戦闘能力
を有するメ　カ　ダムを　　組、
また、戦　および偵察任務を担う機体
　　、更　現用戦闘機　装備されるレ
ーダーなどセ　サを取り入れるなど、各
装備を考察したもの
製作はスーパーロボットからモビルス
　　まで幅広いジャンルを手がける松村
年行氏が担当　タイトな製作スケジュー
ルであったため、「マスタ　ピース」本誌
の構築作業に新幹線　よってハンズキャ
　　され　キ　リのタイミングでスタ
ッフに持ちこまれた「マスタ　ピース」
には　　自宅制でファイトテスト直前の
最終調整を行うシーンに使用されている

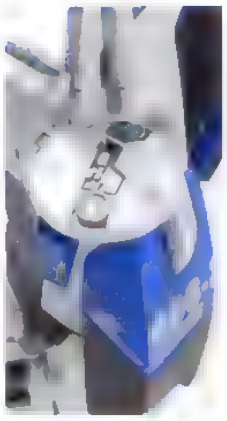
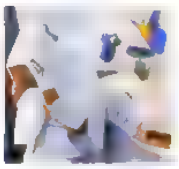
宇宙シーンでの活躍

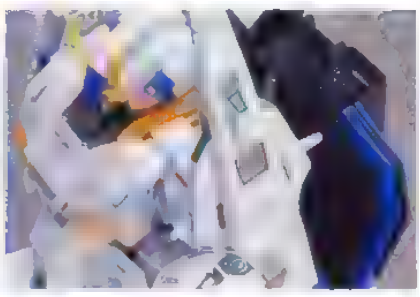
セ　タ本体はstudio RFとKITSS製カ
　　キ　、原型製作　が担当ン

を使用し、　部のパーツを電子戦仕様と
して製作している
あくまでセ　タ・ガンダムの　用性重視
を高かった機体　いう設定なので、ベ
ースとなるセ　タガンダムの外見　、基本
は　ファイ　　　　　　　　　　　後

Paint data

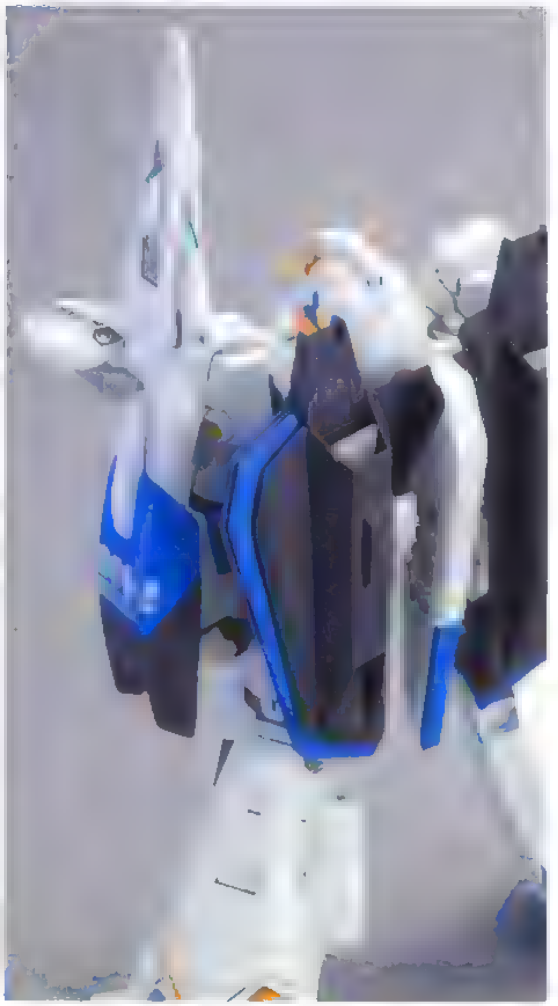
青　　黄　　白



白　機体、オイ　ドが、配置された基地　実戦配備型であるト　コロ　ルカラーとは異　青系統　ファースト運用された機体とは　の存在感を演出する

伯爵ユ　ト　ッ　ト　ス　ス　ト　換装品を装備された　ト　ルト　ュ　ト　機動甲　ド原形　よ　追加装備されて



サ　ュ　ス　ス　ト　部まで確認できる　ス　ス　ト　ルト　ュ　ト　は　アナハイム社よ所属機であるこ　ときて　"AF　ス　カラーリングされている

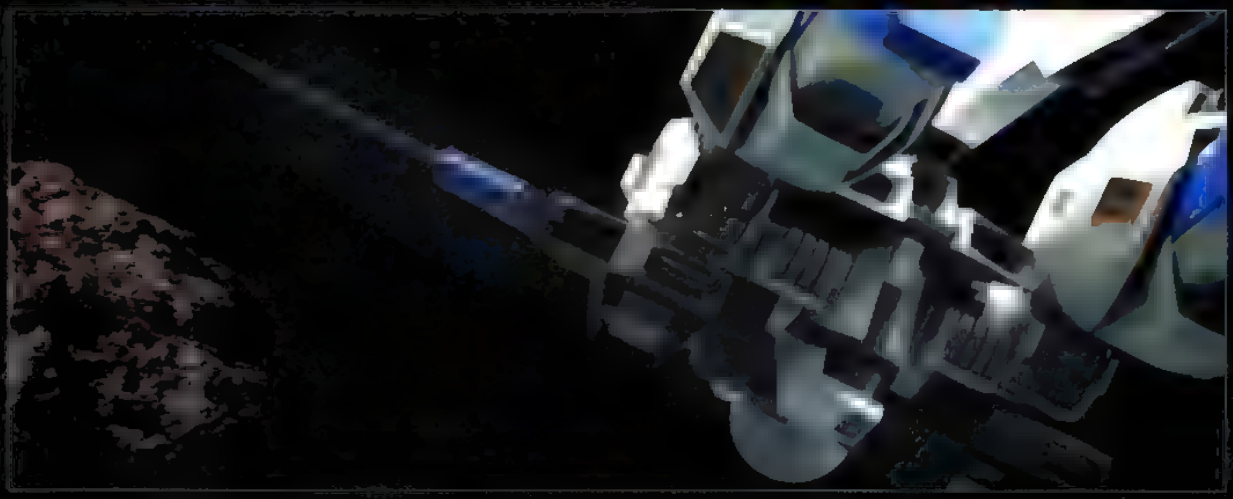
ア　ト　も光学式セ　サ　ュ　ト　を表現　伯爵型　また　全体調　ト　ル　の追加は　の後　開発されて　あろう量産機へと　なかを感じ　せる

MSZ-006 ZETA GUNDAM

Reconnaissance Test Flight

3D Modeling:Galaxy Polygon

Photographer:Yusuke Tsurumi(studio panhead)・Kashiba(GA Graphic)



ゼータ・ガンダムの特徴と用途

ミノフスキー粒子の大量散布により、レーダーが使えない空間での索敵にはやはり有視界による索敵が最も有効である。

そのために専用の偵察機が必要となってくるわけだが、敵が存在していると分かっている空域で敵の配置状況などを偵察する場合、敵に見つかり戦闘になる可能性は極めて高い。従って、敵を振り切れる速度、あるいは敵の通常モビルスーツと渡り合えるほどの格闘能力を持った機体が望ましい。そう考えると機体価格や運用コストを度外視すればゼータ・ガンダムは偵察機としては最適といえる。

既存の兵器を偵察機に

ガンダム世界では「強行偵察」と呼ばれる、敵陣深く侵攻して敵軍の配置や情報を収集するための偵察を現実世界では「戦術偵察」と呼ぶ。現実世界の航空機による戦術偵察では専用の機体が使われるがほとんどの場合もとは戦闘機だ。例えば航空自衛隊の戦術偵察機RF-4Eは、傑作戦闘機F-4ファントムIIシリーズのバリエーションのひとつであるし、余剰となったF-4EJ戦闘機に偵察装備を取り付けられるよう改造したRF-4EJという機体もある。将来的にF-15J航空戦闘機に偵察能力を付加する計画も進んでいる。

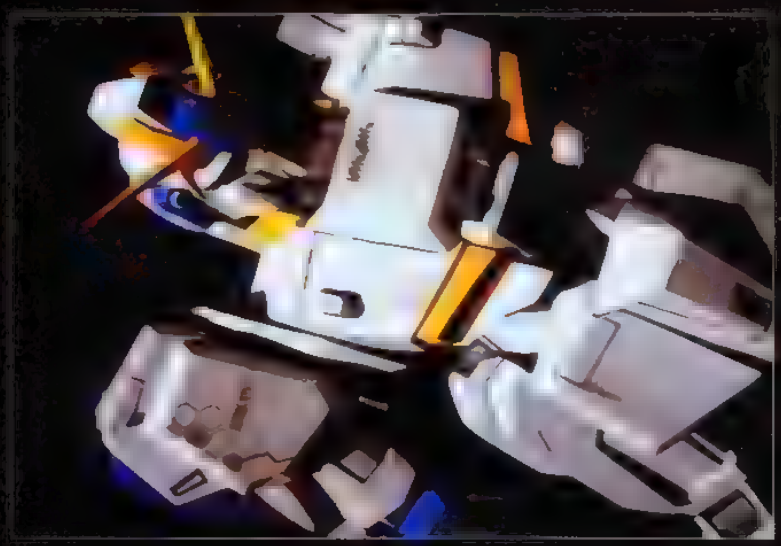
もともと高性能な戦闘機を改修し、敵戦闘機に対抗し得る優れた戦術偵察機を開発することはどこの国軍でも普通に行われてきたことなのだ。むしろそのような経緯で開発された偵察機がほとんどで、一から偵察機専用として開発された機体は数えるほどしかない。高性能が要求される割には生産される機数も少ないので開発コストがかかりすぎるというのが理由だ。

モビルスーツのバリエーションとして、これまでいくつもの種類のモビルスーツの偵察型が生み出されてきたが、それらも同じ理由から開発されたと考えていいだろう。ただ、ゼータ・ガンダムの場合はゼータ・ガンダム自体のコストが高いため、量産に移行するに当たり、少しでも生産機数を増やしたいアナハイム社がエゥーゴやカラバなどに提案するために開発したと考えるほうが妥当である。

ECM機にも適したゼータ・ガンダム

もともとモビルスーツは汎用の兵器なので、あまりコストをかけることなく偵察能力を付加させるのは容易である。早い話、マシンガンやビームライフルの代わりにカメラを持たせればいいだけだ。現実世界でも偵察ポッドを装着すると偵察機としても使える戦闘機が存在している。

しかし、そうしたお手軽偵察機の場合は守秘義務、扱い難さや機能が1ランク落るといわれてい



る。やはり偵察装備を機体内部に組み込んだ方が良いのだそうだが、このゼータ・ガンダムも胸部のブロックに偵察カメラが内蔵されているほか、サブユニット内部にもカメラなどの偵察装備が追加されている。可変モビルスーツであるゼータ・ガンダムは構造がある程度ブロックとして独立しているため、改造も比較的容易である。そういった意味でもゼータ・ガンダムは偵察機への改造に最適といえるだろう。

また、注目したいのはサブユニットに装備されている大型のディッシュである。ミノフスキー粒子が浮遊している環境とはいえ、既に一年戦争終了時の条約により散布は禁止されており、大気圏内外の空間にはミノフスキー粒子の濃度の薄い場所と濃い場所が混在している。薄い場所では通常レーダーによる探査も有効だし、電波誘導式のミサイルなども装備されているだろう。

このような敵の対空設備を探知、または回避するための電子式の複合センサーがこのディッシュである。敵のレーダー波を探知して位置を特定し、場合によってはその場で解析してECM装置により無力化することが可能だ。つまりはカメラによる偵察が主でも、こうした電子装備も欠かせないのである。現実世界の戦術偵察機も敵のレーダーや誘導ミサイルの誘導電波を探知するセンサーや無力化するECM装置の装備が欠かせないのと同じことだが、このゼータ・ガンダムの場合は一歩進んで、攻撃本隊に随伴して探知した敵レーダー施設などの位置を指示したり、強力なECM装置で無力化して本隊の攻撃を助けるなどの総合的な電子戦機としても運用が可能だ。それも複数のメガ粒子砲やレーダーを2基搭載して電力に余裕があるゼータ・ガンダムだからこそといえるだろう。

戦場において偵察活動は極めて重要である。世界で最初に作られた軍用機が、戦闘機でも爆撃機でもなく偵察機だったことがそれを裏付けている。それはおそらく宇宙世紀になっても変わるないだろう。

特にゼータ・ガンダムが活躍していた時期、ミノフスキー粒子の濃度により目視と電子の両方による偵察を行わなければならない状況ではパワー的にも構造的にも改修のための余裕があり、もともと高い対モビルスーツ格闘戦能力と高速移動できる形態に変形可能なゼータ・ガンダムは偵察、電子戦用機としては最適なのである。(二村仁志)

Masterpiece of Graphic Selection No.001

MSZ-006-03
STRIKE ZETA GUNDAM

Illustration : **Fumihiro Katagai**

「アスターピース」に掲載された大迫文彦氏の作品。ゼータ・ガンダム3号機、人型形態ストレーター（可変変形時）、その印象的なアングルから描かれる、スーパライヴ・ゼータの活躍シーンを描き出す。

ク・ZETA

ため、3段展開式フライングアーマーの装備[illegible]変更。脚部ほかの各エンジンも機種の[illegible]ジェットエンジンから[illegible]専用の熱核ジェットエンジン、熱核ラム・ジェットエンジンに換装し、全体的なメンテナンス性の向上やローコスト化の実現を試みている。

この結果本仕様機はMS[illegible]大気圏内性能と比較して航続距離、空戦能力、対地攻撃能力[illegible]すべての面で予想以上の向上を見せ、得られたデータは後に量産機の開発に非常に役に立つものであった。

[illegible]スタ[illegible]時に考案されたものであり、サンライズ公式設定に基づくものではありません。

MSZ-006-03

STRIKE ZETA GUNDAM

「マスターピース」に登場したモビルスーツたち

「マスターピース」本編の物語を飾ったモビルスーツなどの解説、そして開発の裏話と関わりが深い作品を多数の写真とともに掲載する。

1/144スケール ディテールアップ ウォーターゼンチュー
RX-78 ガンダムMk-II 改造
製作／柳生圭太

RX-178 GUNDAM Mk-II

Earth Federation Forces U.C.0087

Modelling By **Keita Yagyu**

ガンダムらしさを追及

マスター・スーパー・ガンダム、登場するMSは、それぞれ個性を強調するため、自由にデザインされた機体。そんな中、初登場の機動戦士ガンダムMk-IIは、ある意味、正統派ガンダムMk-IIなのかもしれない。1/144HGUCとなって、立体化されたガンダムMk-IIは、ファースト系列の正統派デザイン。ディテールアップ改修を行なった。

手始めに、ランナーから化成されたパーツはRX-78ガンダムの印象を継承。ボディ、脚部、腕部、頭部、武装など、ほぼ全てのパーツに、ディテールアップ改修を施した。

ボディは、胸部装甲、腹部の微妙な長さや装甲形状、ディテールを入れ直した。

各関節は、ポリキャップ埋め込み加工を施し、可動範囲を広げた。

脚部は、膝装甲、膝関節、脛装甲、足首関節、足裏など、ほぼ全てのパーツに、ディテールアップ改修を施した。

腕部は、肩装甲、肩関節、肘関節、肘装甲、手首関節など、ほぼ全てのパーツに、ディテールアップ改修を施した。

武装は、ビームライフル、シールドなど、ほぼ全てのパーツに、ディテールアップ改修を施した。

頭部は、ブレードアンテナ、バルカン、ダクトなど、ほぼ全てのパーツに、ディテールアップ改修を施した。

全体的に、ディテールアップ改修を施したが、RX-78ガンダムを見て育った世代にとって、ガンダムMk-IIは、ファースト系列の正統派デザインであり、ガンダムらしさを追及した。

目立つコーションは控える

マスター・スーパー・ガンダム、登場するMSは、それぞれ個性を強調するため、自由にデザインされた機体。そんな中、初登場の機動戦士ガンダムMk-IIは、ある意味、正統派ガンダムMk-IIなのかもしれない。1/144HGUCとなって、立体化されたガンダムMk-IIは、ファースト系列の正統派デザイン。ディテールアップ改修を行なった。

手始めに、ランナーから化成されたパーツはRX-78ガンダムの印象を継承。ボディ、脚部、腕部、頭部、武装など、ほぼ全てのパーツに、ディテールアップ改修を施した。

ボディは、胸部装甲、腹部の微妙な長さや装甲形状、ディテールを入れ直した。

各関節は、ポリキャップ埋め込み加工を施し、可動範囲を広げた。

脚部は、膝装甲、膝関節、脛装甲、足首関節、足裏など、ほぼ全てのパーツに、ディテールアップ改修を施した。

腕部は、肩装甲、肩関節、肘関節、肘装甲、手首関節など、ほぼ全てのパーツに、ディテールアップ改修を施した。

武装は、ビームライフル、シールドなど、ほぼ全てのパーツに、ディテールアップ改修を施した。

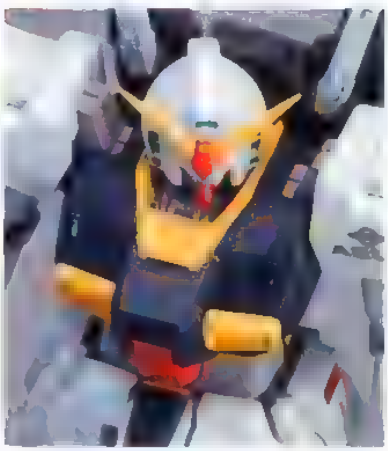
頭部は、ブレードアンテナ、バルカン、ダクトなど、ほぼ全てのパーツに、ディテールアップ改修を施した。

全体的に、ディテールアップ改修を施したが、RX-78ガンダムを見て育った世代にとって、ガンダムMk-IIは、ファースト系列の正統派デザインであり、ガンダムらしさを追及した。

Paint data

白　　濃紺　　赤　　黄　　関節グレー　　バック

バックなど

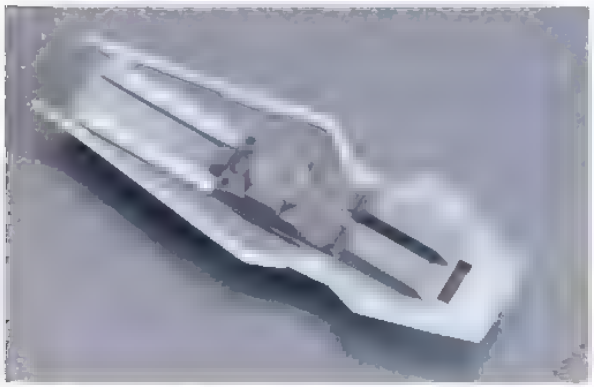


AEUG

頭部はR 様 変更 L 処理 、 着 修 ィス部分よRX 8を感じさせつつ Mk Ⅱの持つシャープなカメラアイを再現 胸部ダクト内部も、かり製作されている

肩 は腕 動き、合わ 姿勢の可動する箇所が設 られて る 工作 より前方への射撃姿勢が肩を回転させることなく行えるよう なっている

肩 装備されて 、そちらの マスターモード 現格 可動 となっている 黄色 枠の処理も 劇中のイメージを崩すことなく 化されているのか分かるようカ



ノーマル部分は質感の向上を狙い、新規 製作されたマーキングシールや塗装色など より迫力を増している

RX-78カラーをベースとした 、かな 母太なイメージのMk Ⅱ 今作ではより 感溢れる迫力を持ちながらも RX-78を踏襲したスマートでシャープな印象を持つ仕上がりを目指した

ハンド部分は質感の向上を狙い、新規 製作されたマーキングシールや塗装色など より迫力を増している

ノーマル日1 144スケールのそれぞれのメカニックなどを組み合わせて製作されている ノーマル 両の詳細な作り込みに 目した。

Mk Ⅱの特徴とも るM首アンテナ 、ノズル部分同様、金属 ノベく質感の向上を意識した製作が行われている

AEUG

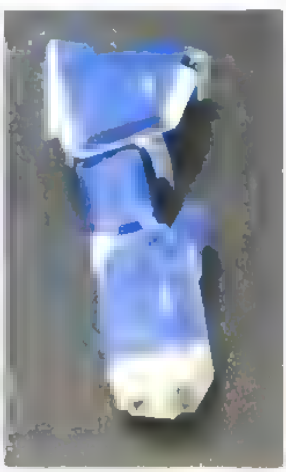
基本形は標準なHead、Mk-Ⅱ(柳生氏)胸部よりそ[illegible]修正が施され製作された手首はStudio REGK-ESSのそれを使用

オリジナルに比べマスク部分やイーホルダー部分を中心に徹底的な改修が施されている両耳あたるダクト内もメッシュ状のディテールが施されている

ライン修正を含めた幅な改修が加えられた脚部ふくらはぎ延長キャノンターかかるつま先部分もプラ板より延長されている

厚ぼったい印象を受けた肩の腕より先端の角度変更、加え厚み方調整処理が施わされたほかスラスターやディテールが追加されている

各スナップ部分を面出し加工が施されるとともに共通するカット部分を丁寧に処理することで立体としての精密感は抜群に向上するのだ



設定従来胸口のふくらはぎを延長肩アクロス内部、首の入もよう、調整している肩アーマーは左右大型化前後に開閉ギミックが盛り込まれた

拘り

こうして製作中の貴重な写真を見ると、柳生氏の拘りが手に取るようにわかる。キットと比較すると、ここも同じ箇所に同様のディテールが盛り込まれているのだが、その形状、精密さ、そしてバランスが異なることが良くわかる。柳生氏が拘りをもって考察するモビルスーツに対するフォルムを具現化したからこその作品なのだ。

MSN-00100
HYAKU SHIKI

Anaheim Electronics
U.C.0087

Modelling By **NAOKI**

[illegible]
MSN-00 [illegible]
製作／NAOKI

プロポーションの見直し

[illegible]

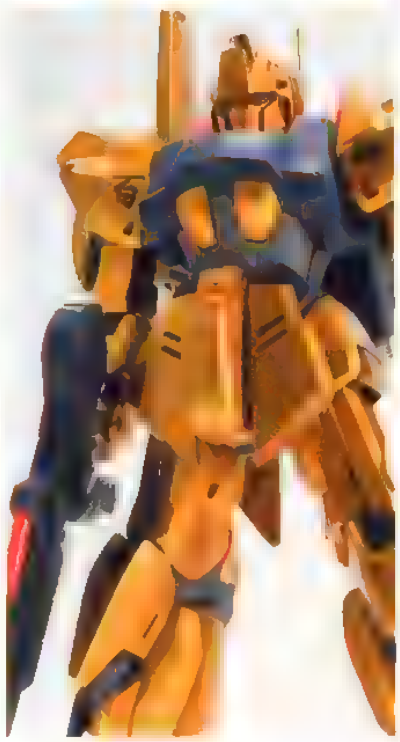
共通の思想を貫いて

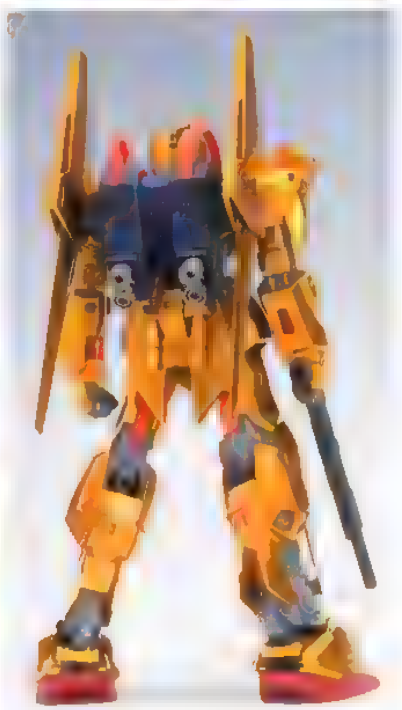
[illegible]

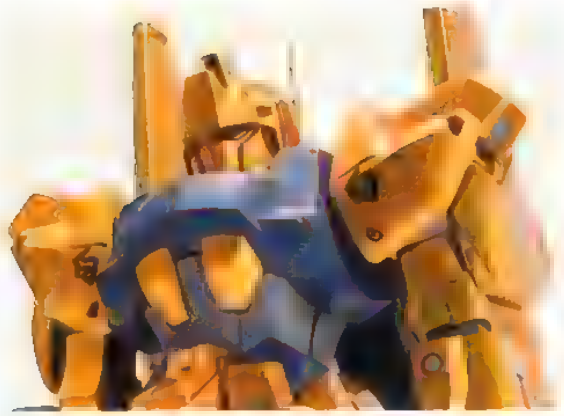
Paint data

金　　赤　　本体グレー

関節グレ







劇場版を暗喩するノーマルカラーをアイマスクとして表現　両肩の"百"マークはオリジナルデカールとなる

エッジ処理が施されシャープな形状となった肩ブロック　ウェポンラック、はさり気なくEUG マークをレイアウト

メインフレームはキットのものを完全廃止した大型化　各動力パイプはスリット構造がないストレートなパイプに変更されている

HGUCキットを母体としながらもほぼすべてのパーツを調整しているのか分かるだろう赤みの強い機体色が機体の特異性と存在感を増す

小松原氏によるオリジナル改造パーツを多用よりシャープさを増すべく対策されたNAOKI氏による徹底的なオリジナル改造　装甲ブロックされた脚部　埋没気味だった肘関節を延長処理して実現したストレートな美しさを持った腕部　C面カット処理など気になった点は時間の許す限り工作したというだけあり百式らしいスマートでスタイリッシュなプロポーションが実現

製作／さとうしろう

RMS-099 RICK DIAS

Anaheim Electronics
U.C.0087

Modelling By **Shirou Sato**

プロポーションを見直す

Paint data

ガンダムカラー　HG「リックディアス（クワトロ・バジーナカラー）」用　赤　　　　灰　　白　　グレー　　ほか

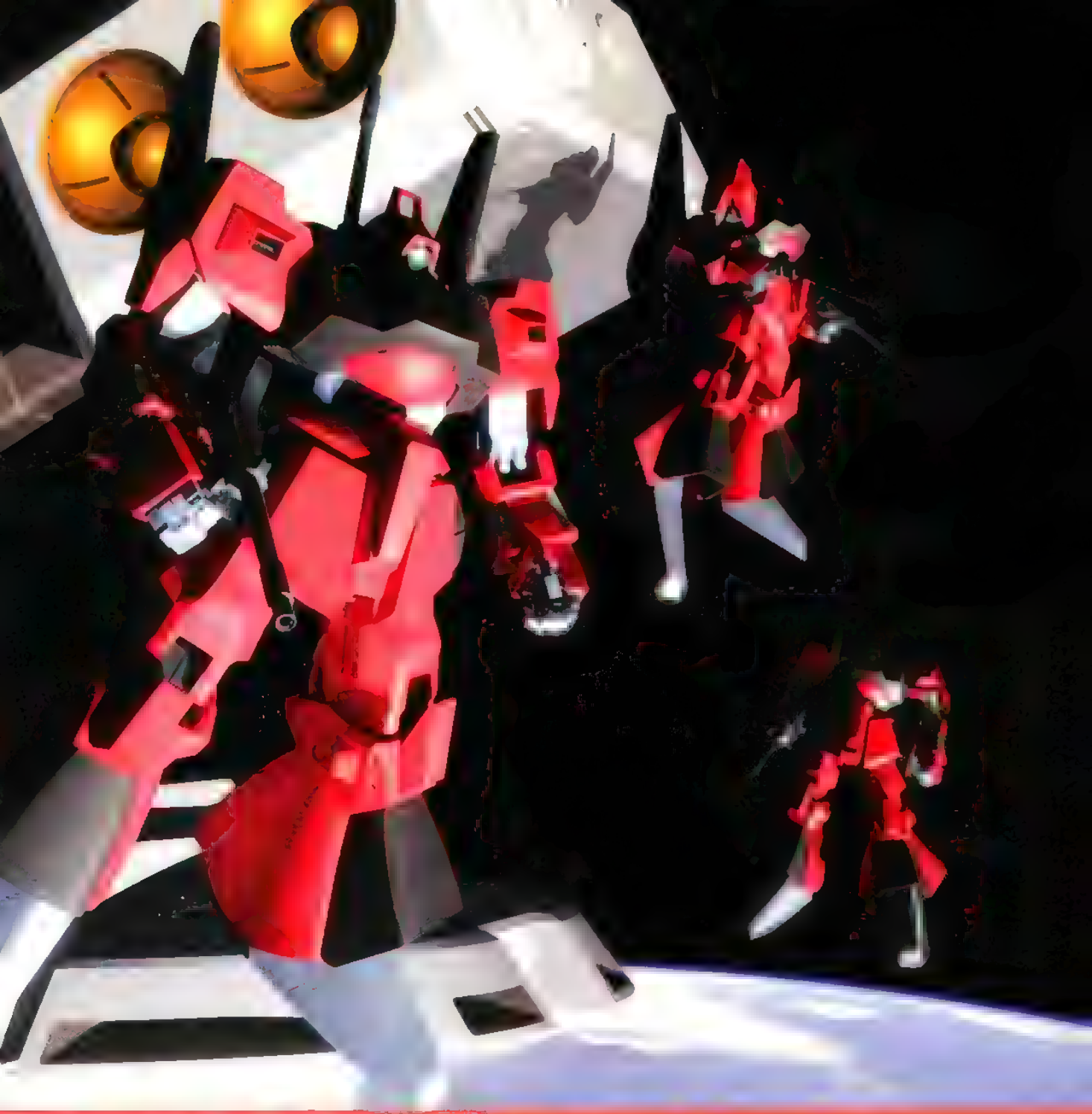
重量感あるサイドビュー　肩側面　ヨー　1所属　ア　カマ塔載機を意味する AG AEUG　のマ　キ．クが施されている

小林誠氏が　　ナ　　ィアをはじめとする　　人　　な　　キャ　　ンセプト　製作された　　ト　ァ　アス　各部パーツを組み合わせ　　ま　　こ　な　ンダム　　な　　ト　ァ　ダム　進　　ナ

キ　トの面影を多く確認できるだろう　改造、あ　てはコンセプトを明確に　ナビゲ　ヘ　スの　ノを最大限、活用した改造を実施　I　処理や　ァ　ス力調整も施された

頭部を左右　接詰め処理　整化された噴射　胸部　　ン修正作業が行われたカ　ナ　ムアップはされてない　インナー基部もオ　ジナルのハイブ表現から　鋭角的なアーム式　変更されている

高橋氏が製作したガンプラの比較写真　各部関節のヨ　ト位置が統　されて　るのか分かるだろうか　リ　ア　ティアスを基本、製造された機体と　う設定を反映し　製作者が違う作品であ　なから関連性、拘　た造形を目指　たのか　マスターピース　のアプローチと　える



RMS-099 RICK DIAS

Anaheim Electronics Ltd. (Colony)

2006/09/30 masterpiece of HJGE ARMS
Anaheim Electronics
MSZ-006 Zeta Gundam

MSK-008 ディジェ 改造
製作／高嶺拓海

MSK-008 DIJEH

Karaba U.C.0087

Modeling By **Takumi Takane**

ベース機の存在を意識

Paint data

本体グリーン 本体濃紺 本体グレー
装甲裏 武装類 赤
黄 バーニア

キャノピー左右に装甲が追加、中央メインカメラには新造形のガードフィンを取り付け、モノアイは開閉機構が施されている。

太いモビルスーツの印象があるボディラインを新造形で表現。放熱フィンの詳細なスジ彫りが小物よりスケール感を演出。

太すぎず細すぎない大気圏内での格闘戦用モビルスーツとしてのキャラクター性を追求し製作されている。

ビーム兵器はサイコミュ対応ビームライフルを装備。左側にマウントされた"AD"マークはアムロ所属機を示すその。

ディテールアップ部分は現時点で再現できる最高精細で接着されており取り外しも可能。

ベストショットはどんな角度から撮影されるかが不明なため、すべてにおいて細かい工作が施されている。

全体 手を加 る か 分 を吟味 キ トを活用 つ形状を煮詰める 写真を見れば必要以上の改造を行 て な とが分かるだろう

さ 方向 縮か ちな頭部を内部構造を考えあって大型化 絶妙な フ ス調整で違和感は皆無

装甲裏ば ばは フ板 製作 フの形状やち。 と 間、レイアウトされる詳細なモトは造形セ スと工作技術を試されるポイ トとい える

キ トをは めさまざまな を使 製作された腕部 と腕部を フ ィアスの ものを使用 下腕部は接着面からキ ム Pされている

表面処理が施されたヒ ム イルはHGUC百式からチ イス 正確な面出加工がモデルの完成度を高めている

わさわさ専用ご手を作るこ ると とう と位置付けられ規格統 された トエトヒ ム イフルを保持する際も人間同様 射撃時以外トリガ 指をかけな 構出

自作された トッチ とヒ ム イフル用のエネルギ フ

精極的、修正された イル処理と自作された イ 部分が見てとれる

キ トパ ンの面影が意外なほど残 ているのが分かるだろう 松原氏曰 フ ス調整を徹底させ 無駄のない工作をお願 したとの こ その指示を再現できる松本氏の技術に感服

MSK-008 DIJEH

Karaba U.C.0087

MSA-003 NEMO

Anaheim Electronics U.C.0087

Modelling By **Tomokazu Nishimura**

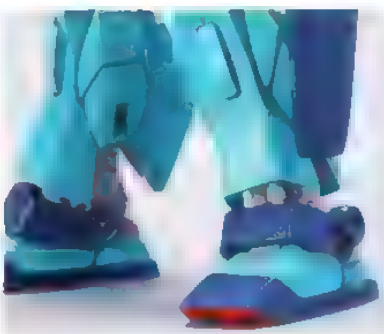
MSA-003ネモ 改造
製作／西村友一（Osprey）

量産機然とした改造

徹底的に改修

Paint data

緑　　青　　黄（ダクト
黄（ダクト後）　　黄（頭部 ソールト）　　黄（頭部・シ ルト
後　　赤　　グレー　　シ ルト裏



ナメてかかっていた通常モデルとは当然ながらメインフレーム部もモデル作り込まれている また各パーツは開閉ギミック式とされている

パーツ装備されるメインフレームを大型化することで装備できるオプションパーツの自由度が大きく広がり、ど迫力不足を感じさせないキットのバランスとされている

重量軽減処理となった肘より先の動部分に構造を簡略化させる処理が施されている ちょっとした隙間、見え隠れするディテールが精巧感を演出する

ヒムラインはStudio RECKLESSオリジナルで販売されているキットのGMIIのそのを使用 精密なディテールが特徴

脚部、レイアウトされたAGマシーンは"ロボカメラ搭載機"をかすめ、確実に地面に接地する脚部の接地感は模型作品の出来よさを左右するポイントだ

設定、従来、各パーツ類なども再現されている装備品は、すべて同一素材でできていると考えられる素材を統一して使用している

製作するにあたり、撮影するためのベース部分を除くインナーフレームやそれを覆うカバーパーツ残る部分は基本的に削り込みよって設定された色調整が細かく的に施されている

MSA-003 NEMO

Anaheim Electronics U.C.0087

MSN-00100 HYAKU SHIKI

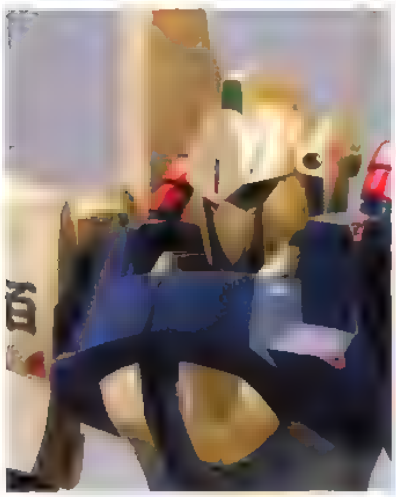
Anaheim Electronics U.C.0087

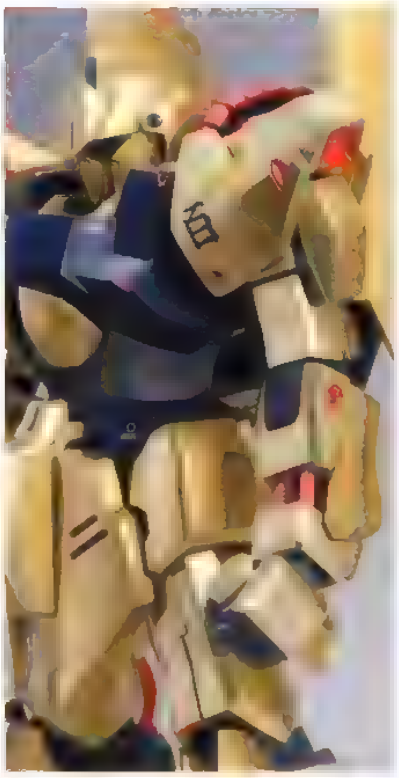
Modeling By **Bobby Kanai**

MSN- 百式 改造
製作／ボビー金井

上品で落ち着いた塗装に

060





MSA-005 METHUSS

Anaheim Electronics U.C.0087

Modelling By **syujyu**

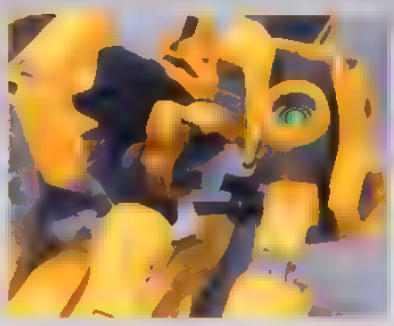
MSA-005 メタス
製作／syujyu

ガレージキットとして

ゼータ・プロジェクトから生まれる

Paint data

黄　　青　　グレー
武装類　　赤



大型な　　さを強調するム　　フォ　ム「　　ス　な関係カ　スの魅力
変形を考慮　て無　今　ド　ム表現　主目し

装甲表面と構造材を岩　ス内部表現　　新味よ　　肩　　中央部、あるセ　サ　部
分、ま　リア　　を使、　ス的な表現を施している

腕部、収納　　　　カ　　電調な面　な、ま　　ァサイ　的、処
理　装甲　　自然　入　方をよ　イ　トされて　る

セ　サ　　口ベ　トが納め　た　　　　ェ　　ト　　直線的、も柔らかな曲線
か取り入れられたクラマ　スな　次元曲線を描いて　る

ト　　サ　　が装備さ　装甲裏が太腿　露出　脚部よ　重な　合　　構成
ディテ　ルが集中　ま　ト　ム

流れるよ　な　　を描く　　ある脚部装甲　　ル内部　メカメカ　キャ　ピか
面白　　急造的な印象を受　イブ表現が施されて　る

MSA-003 NEMO

Anaheim Electronics U.C.0087

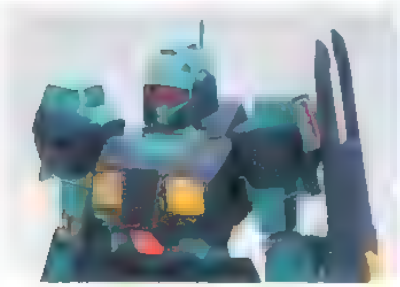
Modelling By **Sho-Un, Asao Nagano**

フルスクラッチ

MSA-003
製作／Sho-Un、長野麻男（プラギルト）

Paint data

緑
黄（ダクト後）
青
黄（頭部・シールド）
赤
グレー
黄（ダクト）
黄（頭部・シールド後）
シールド裏



量産機体ベースの構成ながら、個性的な外観を持つ内部構造がしっかり施されており、なるほど分かるなるほど、追加されるパーツなどのアイデアがよく、展開作品の存在感を高めている。

シールド裏は移動ギミックなどのアイデアがしっかり施されたほか、オリジナルの解釈としてトップコートがしっかりアウトラインされている。

第二世代ヒーローズとして主力機として戦線に投入されたMSA-003ネモ。スタンプの手法より本当に量産されたという本作品は、劇中のイメージよりもさらに近い細身のプロポーションで仕上げられている。

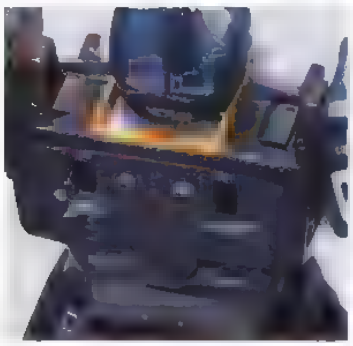
RX-178 GUNDAM Mk-II

Earth Federation Forces U.C.0087

Modelling By **Katsumi Kawaguchi**

製作／川口克己

グロス塗装が存在感を増す



表面処理を丁寧に行ない、クリヤー塗装で各所にレベルタッチされたスミ入れ、注意書きなどの融合により「高級感ある仕上がりとなっており、ファクトリー所属機として恥ずかしくないMk-IIとなっている。塗装による厚みを計算した可動クリアランスを確保、組めるようにユニットごとにキットと同様、開閉可能な腕部をはじめ、装甲裏などもディテールを追加されている。

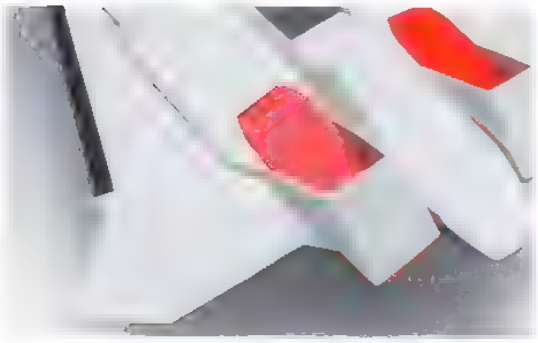
特に改造は行われていないが、詳細な塗り分け処理により、単調な印象は皆無。逆にそれほどMGなどは塗り分けされていたりの表現が可能な機体に、施されたスミ入れ、注意書きの位置指定など、松原氏が担当している。

ガンダム 1/144スケール プラスチックキット
イクレートリ サルセンチュー
フライ グラーマー 改造
製作／小林和史

FLYING ARMOR

Anti Earth United Government U.C.0087

Modeling By **Kazushi Kobayashi**



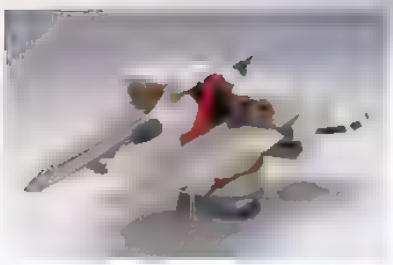
実在航空機を連想させる

ARGAMA

Anti Earth United Government

Modelling By **Kazunori Kuwabara**

バンダイ　1/100スケール　プラスチックキット
Eメモデル
モビルファイター ガルマ 改造
製作／桑原憲徳



現存艦同様のストイックな船体

[illegible]

[illegible]

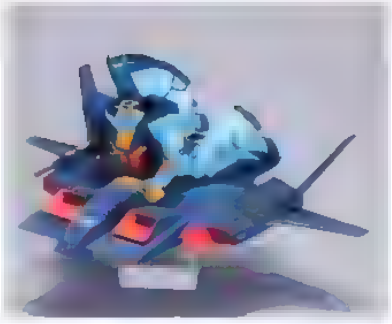
[illegible]

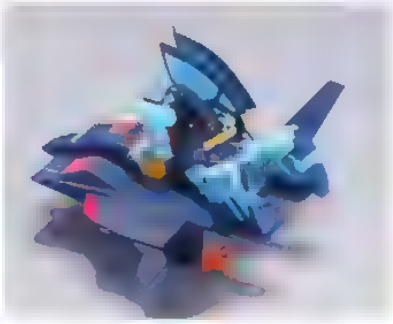
DO DAI KAI

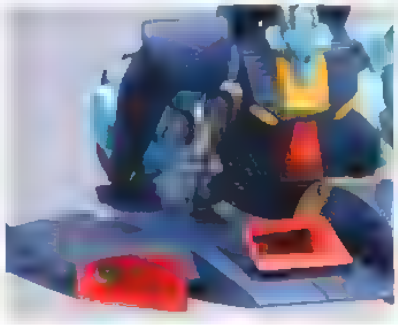
Karaba

Modelling By **Kazushi Kobayashi,Osamu Tsunoda**

バンダイ　400スケール　MSセット
トダイ改　改造
製作／小林和史、角田 治







航空機の要素を盛り込む

[illegible]

[illegible]

[illegible]

2006.09.30 masterpiece of HUGE ARMS
Anaheim Electronics
MSZ-006 Zeta Gundam

P110-117/kits design:Pepper Shop

1/144スケール studio RECKLESSガレージキット
RGM-86R GM 改造
製作／小松原博之（studio RECKLESS）

RGM-86R GM III

Earth Federation Forces U.C.0088

Modelling By **Hiroyuki Komatsubara**

リクエストに応えて掲載

オイン『
ま カレ キ トこあいなから
イ ンカメ ラ アレ ご成形 、
、 イ ンカメ ラ モ ト 再現さ
る 構成 な こ る

小松原博之の挑戦

『 氏 、 S Gu RECKLESS
は ト ー 、 、 ス ー 、 エカ
ー 本使 MSZ 06 ゼ タ
カ ノ ン RX ン カ ー な
数 ス ー カ キ を ょ ー

やすく ある程度の表力を持 モデラ
なら、ま 組んで 思入れするだけで完成品
を 上 する ー カ できるようなキ ト作
り も挑戦 こ る

『 GM III 』 こ も 番組放映時な
ー 細な資料収集をまとめ 世界よ
ー な ト ー 、 も
ー ス ー か を検討 ー 、 ー 中う
、 ー な発表を読 ー 、 ア を深 考
察 ー 、 ー る 、 GM III
を ー 、 ー 『 ー 』 キ は
ー ー ー 、 ー 、 ー
ー ー ー 。

肩、またオプション装備を取り付けるための機能強化を施され、胸部には光学センサーと白いレドーム状の装備が装備されている。

頭部センサーは透明な素材で製作されており、内部にはメインカメラをイメージしたモールドが施されている。

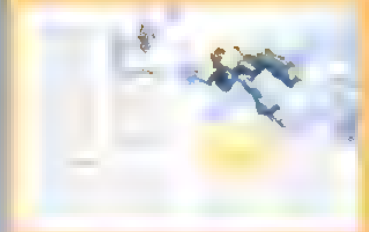
GM11は、標準的な装備されている、サイコミュ・システムを一切装備しないシンプルなスタイルから、地上配備機を思わせる新鮮な印象だ。

胸部にある排気ダクトは特に、角度を変える必要はないと判断され、量産製品的なシンプルさを備えた長方形型となっている。

脚裏のサイドスカートはそれぞれ異なる形状をしており、見せ場となる脚部に施された詳細なモールドもデザインナイフで本彫り込まれているのだ。

カラバムMk-IIと同じ大型のバックパックユニットにより、従来のGM系にない重量感あるシルエットを作り出している。

2006 09 30 masterpiece of HUGE ARMS
Anaheim Electronics
MSZ-006 Zeta Gundam



P077-092 design Pepper Shop

バンダイ　1/144スケール　プラスチックキット
ハイグレードユニバーサルセンチュリー
NRX-004 アッシマー　改造
製作／金盛拓也(ORIGINAL WORKS)

NRX-004 ASSHIMAR

Earth Federation Forces U.C.0085

Modelling By **Takuya Kanamori**

ダカール戦での活躍を再現

円盤形態へと変形する可変モビルスーツ、アッシマー。劇場作品『機動戦士Zガンダム A New Translation』を観た者ー人間時、カラバMk-II量産型を相手に、この激しい空中戦を繰り広げるMS……というそれまでの評価を根底から覆す大活躍をみせた可変モビルスーツだ。

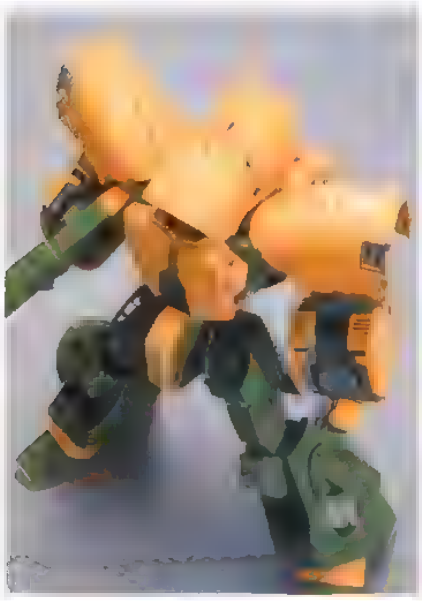
マノタトーフ本是「おいこま」劇場版ごまいサ　刷愛さ　ほまタカな戦特徴　今場　ナ　製作、残んないは　全長　ほ作ふ　全高和上げ　ほ馬式　まるアイテムいも　完成させ　HGUCキ　ご是　ー　ー　ー

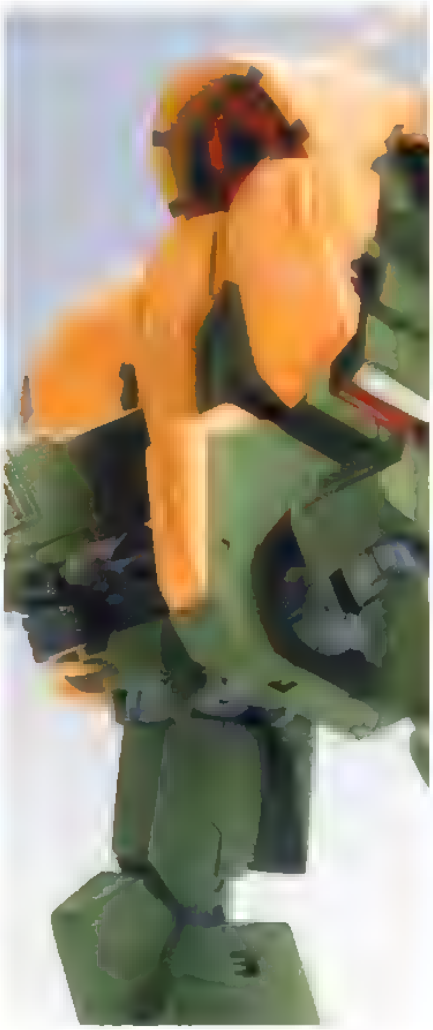
Paint data

本体黄　　本体赤　　本体グリーン

肩スラスター、ハーニア　　関節色　　股・

膝部カメラ　　モノアイ、ライフルスコープ





アームズ最大の特徴である腕パーツ変形を可能にする為の意味を考察したアイデアの追加と各関節の精度を高める為のHG 1/144スケールを感じさせない完成度となる

腕の収納を想定した設定通り装甲外装パーツの丁寧な塗り分けが単調さを感じさせない

ノーマルとの比較各部のロック機構の表現や垂直と平用スラスターが再現されているか分かるだろう

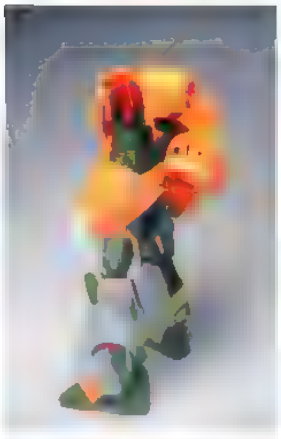
従来もの出っ張りなどの脚部接続パーツを新規パーツを表現するカバーパーツで覆う脚部接合部をスマートにする為の考証が

航空機を意識した薄く繊細な脚部デザインデザインは立体感ある造形が心地よい側面アンテナ部分と2つのインテークが開口している

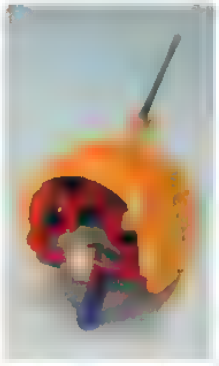
重厚な印象のキット下肢対グフ改造版は空気抵抗を考慮した体感のある形状で構成されているエッジ部分の薄さそも目立

メインスラスターが集中する脚部メインスラスター噴射エネルギーチャージ表現よう外装部分と高熱に耐えられるインナーの素材の違いを表現している

オ ズの、 、手が加えられて るが基本的なプロポ ションはキ ト 準拠して る 基本工作と各 施されたディテ ル処理の巧遅さが窺えるだろう



装甲の背面 もディテ ルが施されている 肩 腕アー 、装備された離陸用ス いも手を抜くことなく作 込まれている



黄色い装甲と さ 見える白いもアカデ 版 層重ねで作 込まれた口 ク機構可変MAの考察ディテ ルと 抜群の存在感を演出

削 込みディテ ルを イ修正 よ く 変形時 余計な凹凸がない ムレスな形状を実現

薄 削り込まれたイ ナーフレ ムと自作した整流板 下部エアイ テ ルも薄い処理が施される

新発明の脚部カ ー は ノ間、挟み もたけで従来隙間のあ ナシャフト部分を フレス良く補完

劇中イメージを再現

各所 見る ことができるむき出 のフレ 、とても重厚な装甲フレ 動モデルとして完成したアー ノマーは 本当に存在していたらこういった処理がなされているはずだ 考察され、細部に至る各種ディテ ル表現を施しながらも、劇中のイメ ジを損ねることのない完成度の高い作例となった

改造作例として藤本幸彦氏 より特撮用として別のバー マ 2機がノ マル 素組み で作成され マスタ ピース 力誌面上で活躍した

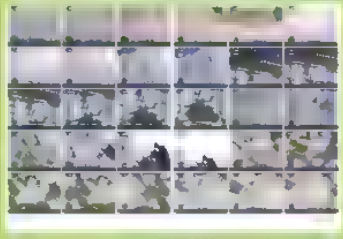
NRX-004 ASSHIMAR

Earth Federation Forces U.C.0085

地球連邦軍のオーガスタ研究所において開発された可変モビルアーマー。最大の特徴は、ある程度の短い時間でMS形体に変形が可能なことで、機動性と見出性を併せ持つことに成功している。

タオツー下由基を撃墜したほか、ア・バオア・クーの戦闘などで活躍するも、その後のタウ・リンの戦闘にも参加し、その高機動性をいかんなく発揮した。

2006/09/30 masterpiece of HUGE ARMS
Anaheim Electronics
MSZ-006 Zeta Gundam



P077-092 design.Pepper Shop

バンダイ　44スケール　プラスチックキット
イマジネーション　サンセンチ
RMS-106 ハイザック 改造
製作／柳生圭太

RMS-106 HIZACK

Earth Federation Forces U.C.0085

Modelling By **Keita Yagyu**

驚愕のスピードとクオリティ

ザクの後継機として

Paint data

本体クリーン濃　本体グリーン薄　赤　黄　バーニア等金属
色　関節グレー

努めながら、サクレ、ハンドなど
メンテを開発している。また、動力
パイプは可動・形状変更ができるため、こ
こからもパンメモリーパイプを使い製
作されている。

[illegible]では、全体の画面
処理に[illegible]の負荷を意識しながら
制作を行い、[illegible]でもREC KLESS
製カ[illegible]キャラクターの質感[illegible]の精巧な
再現を実現している。また、布や、保持
[illegible]、[illegible]、[illegible]HGUCマスターグレ
ードの技術を使用している。

サクは、基本、さまざまなアクションや
人型[illegible]クターが多数装備されている。イ
サクサカ[illegible]郷土氏の[illegible]は、完成[illegible]
この作品は、サクレ[illegible]メを本来持つア
[illegible]なアクションも見事、再現
[illegible]を実現。

モ　　ー　　ー　　集　　ー　　仕　　。　　　

RX-160 BYARLANT Earth Federation Forces U.C.0085

RX-160 BYARLANT

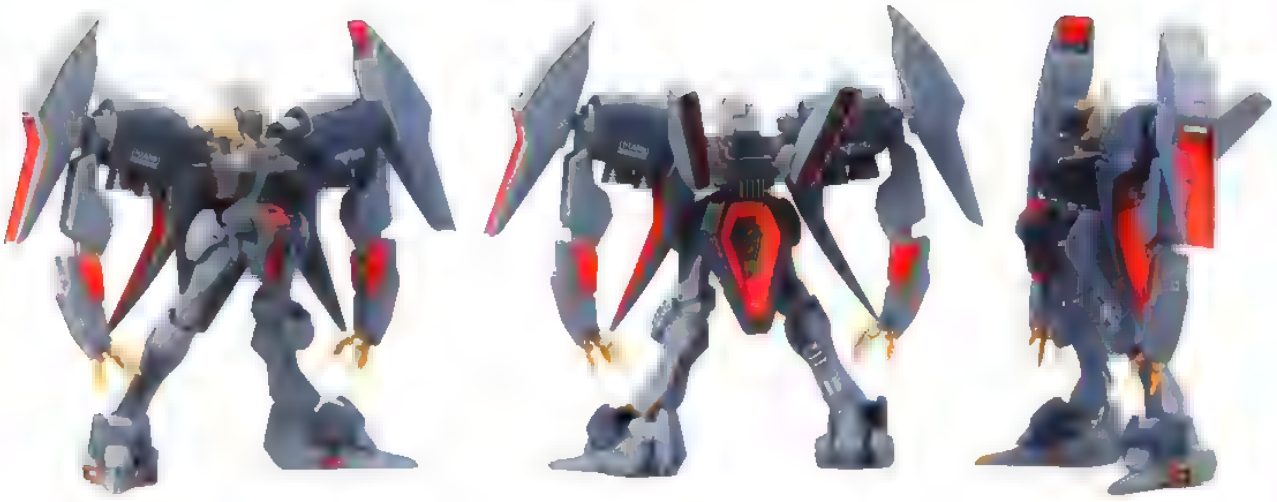
Earth Federation Forces U.C.0085

Modelling By **Keita Yagyu**

製作／柳生圭太

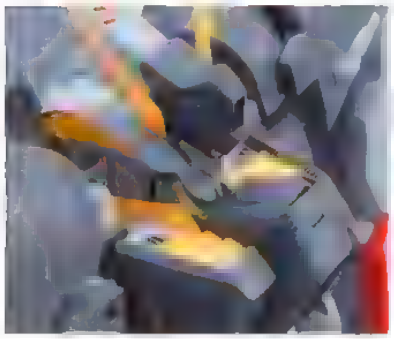
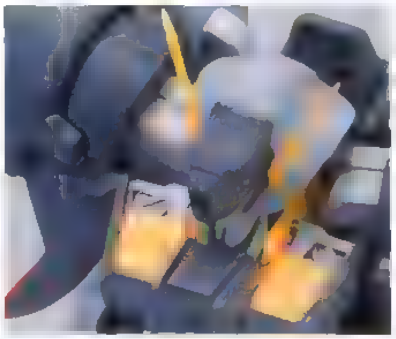
ガレージキットとしての存在感

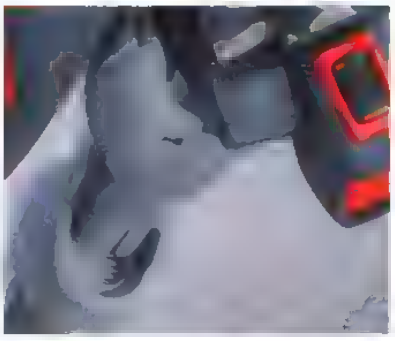
ディテールにとことん拘る



Paint data

本体グレー濃　本体グレー薄　赤　黄　バーニア等金属色
関節グレー

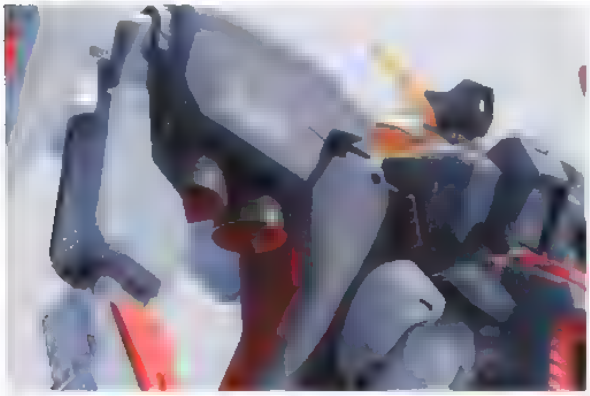





頭部や胸部、肩装甲の処理など各種ディテールの精密度を向上させるなどしてよりシャープで再現度の高いものとなっている。

肩エッジ部分の見映えする立体構造の作り込みや精密感を演出するラインなど直線的なシルエットと優美なパーツを描く曲線表現が見事。

機体背面の造形を見ると、ディテールアップなどまったくされていない独特のモールド、独自の「特徴的なデザイン」



両脚部の可動範囲を確保するための股関節装甲内部にディテールが施されている。

ビームライフルなどのメカ粒子砲を装備するインファイト用の腕部ビーム発生器を感じさせる詳細なディテールの表現、注目。

脚部後方、可動中に露出する飛行を実現するための表現がインテグラル部分にエッジを動かすための隙間などもきちんと再現されている。

職人によるディテールが施された立体造形をベースにかぎりなくガンプラキットの魅力のひとつであるプロポーションはそのままに装甲裏、モールドが施されている。

1/144スケール ABS組み立てキット
RX-139 ハンブラビ
制作／小松原博之（studio RECKLESS）

RX-139 HAMBRABI

Earth Federation Forces U.C.0087

Modelling By **Hiroyuki Komatsubara**

上部装甲 重厚な 差輪 を再現 周辺の詳細
ア ア 表現が見 な

ア ア 表皮を基本 創作 事を術 な 実在、
そうな細部の表現か造形の密度を際立たせ

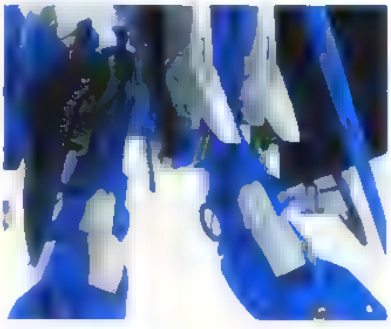
曲線 直線が共存 構造を持 脚部 円形状、 装甲下のディテ
ル表現が追加

後部 なから存在感を主張する 青と白
の

ハンブラビの 柄さがよ 分かる 並んだHGUC セ タ ム B CL B ト が 発売され
を使用している 頭部をまず 胸部 エ 周 が変更できるため

ガレージキット

このハンブラビは、BCUBファン、ハンダイ○○事業部のガレ○○キットとして販売終了○○小松原氏をはじめとする造型師たちのハイクオリティな作品を堪能できる市販ガレ○○キットは数少ない貴重品であり、是非キットレンタルしてマスター○○ア造形○○触を楽しでほしい○○数は多くないがご利益は絶大といえる



○○機体○○○○小型戦闘機○○○○

The language used is
JAPANESE
日本語版

masterpiece of HUGE ARMS

Published in REAH side 66 | Commentary on Military and Technology | 巨大兵器のマスターピース | JAPANESE

アナハイム·エレクトロニクス RX-93 ニューガンダム

Anaheim Electronics RX-93 ν Gundam

FRANCHESKA REAR 5 75 KAMIIGUSA REAR 5 25 MORUDELGAN REAR 5 NEW MADERA REAR 5 ONTARIO REAR 5 25 UKRAINA REAR 4 75

Brought to you by SOFT BANK CREATIVE

Axis Falls

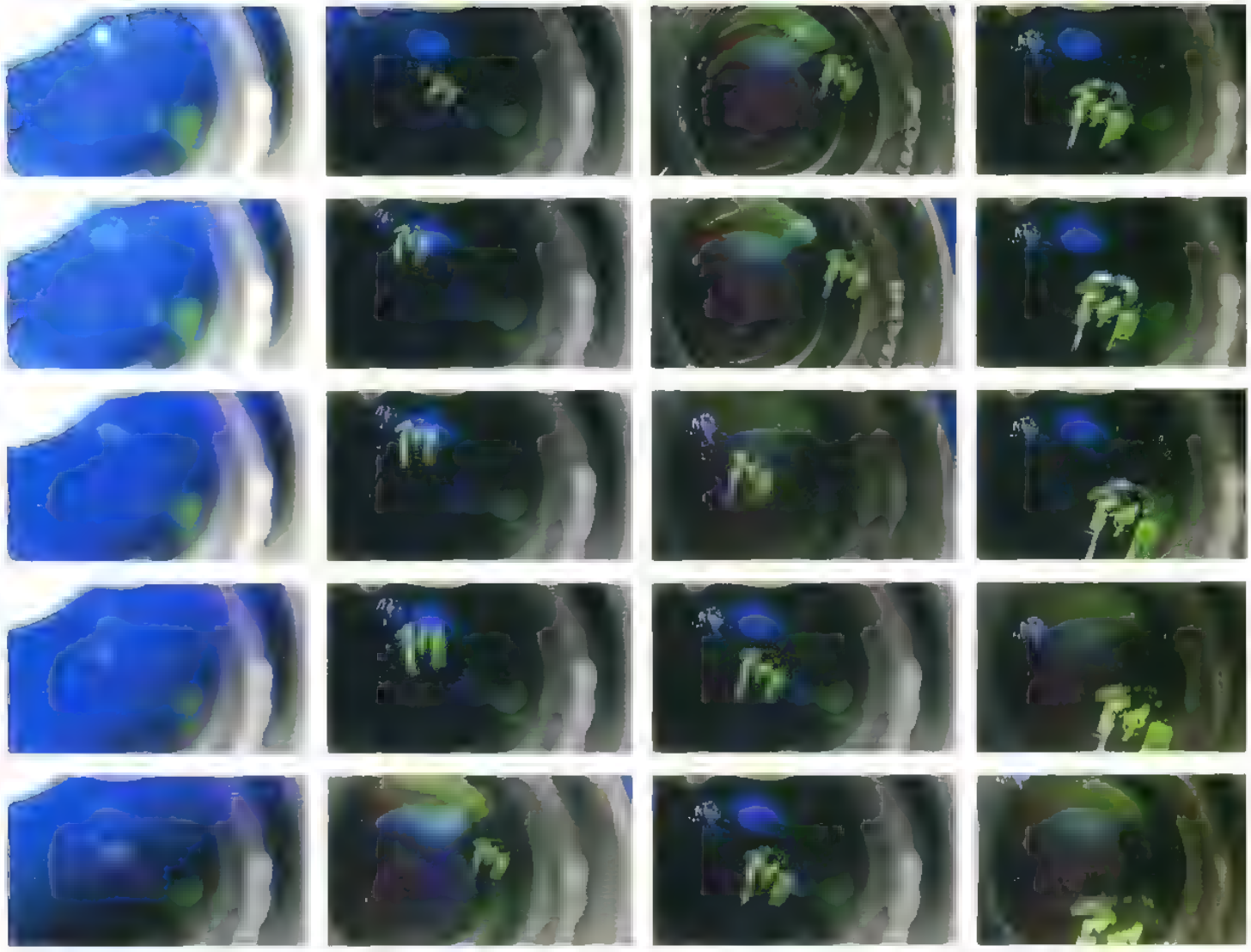
地球に降下し始めるアクシズ

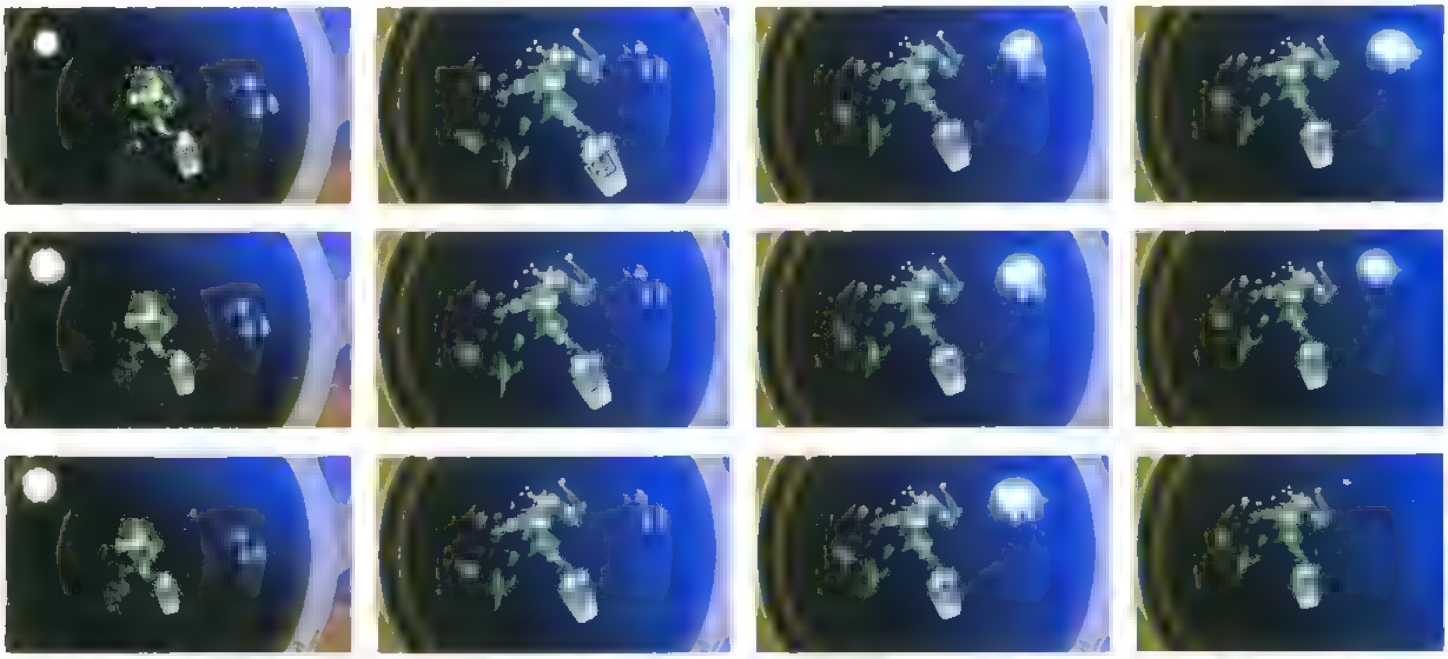
核ミサイル搭載シャアの専用艦隊と、連邦軍の艦隊が、激戦の末アクシズはついに地球へ降下を開始していく……。シャア・アズナブル率いるネオ・ジオンの宇宙艦隊が、なぜ連邦軍司令部所在地であるチベットのラサへ進撃するのかルートに関係、"逆さの街"を通じ地球圧殲滅作戦に関連する「地球圧制作戦」として行われたその真相である。

もちろん、[illegible]

[illegible]、連邦軍艦隊に続く艦隊と上スペースノイド市民の[illegible]地球圧殲滅作戦を[illegible]、[illegible]するも"宇宙移民"を許していた連邦軍に行われた地球圧制作戦もネオ・ジオンの[illegible]アクシズを地球圧し、この[illegible]ていくことになった。

このアクシズを巡る攻防戦において、モビルスーツ[illegible]に注目すべき事件があった。次世代サイコミュ兵器という[illegible]サイコ・フレームを（部分的にとはいえ）[illegible]モビルスーツ[illegible]





First Shot

νガンダム開発とサイコ・フレームの導入

Battle of Axis

アクシズ降下阻止作戦

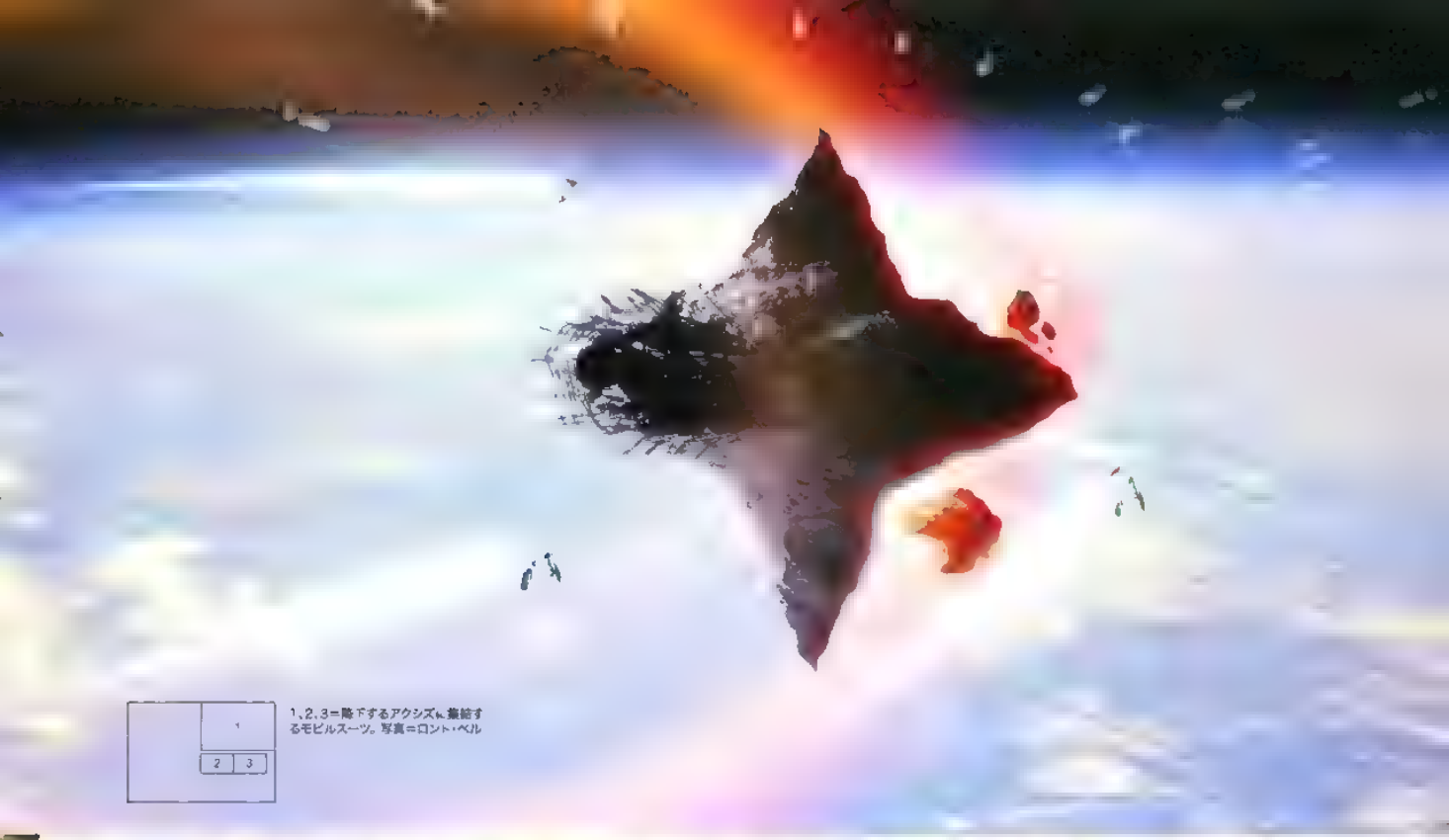
By SHINYA OGURA シンヤ・オグラ

序

Origin of Psycho-frame

サイコ・フレーム実装型モビルスーツ

サ



1、2、3＝降下するアクシズ*1集結するモビルスーツ。写真＝ロント・ベル

The Bright lights 奇跡の閃光

「シ

Before Gundam サイコ・フレーム実装型モビルスーツとの戦闘

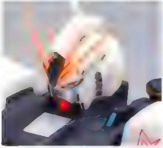
サ

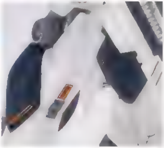
RX-93 ν-GUNDAM

Anaheim Electronics
IVON BRAUN
U.C.0093

RX-93 ν-GUNDAM

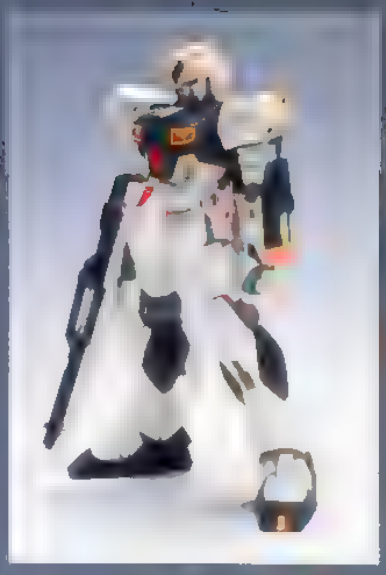
製作 小松原博之（studio RECKLESS）





究極のRX-93を目指して

[illegible]



スマートで精悍に

小松原氏は「ファンからいいカッコイイと思ってもらえるカッコイイを作ってほしい」というプロデューサーからの要望を受けてデザインに取り組んだ。

松原氏は「ファンタジックなカッコイイ要素をオーソドックスな造形に落とし込んでいく時に、時代背景や物語、発生するイベントなどを踏まえて[illegible]氏[illegible]RX-93ff[illegible]

[illegible]、νガンダムは8頭身になるように調整されている。これにより「ひとつひとつのパーツがすっきりとかるように」精悍でスマートなνガンダムを実現した。

また、「これまではやりすぎカッコイイ形をつくり、作るという試みが現されているνガンダムの造形は、肩を大きくしてもカッコいいガンダムはできるよう取り組んだ。肩を巨大化させてもバランスが崩れないようにするにはどうしたらいいかを考慮した」と語る。

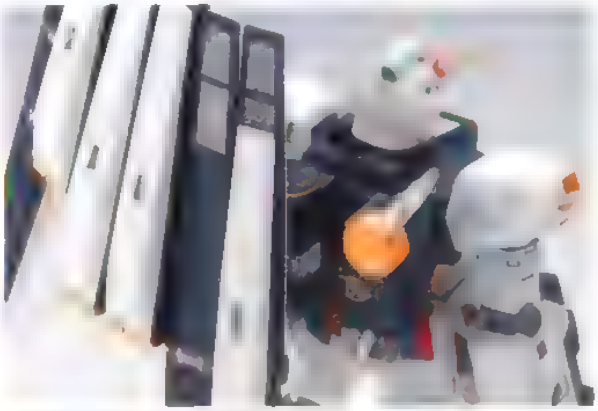
今松原氏は、撮影用にMSをうまく見せることはもちろんのこと、常人の想像を超えるほどに気を使う氏かわすか、腕の角度を変えるだけで、そのMSはカッコイイ世界観を作り出すための器、生まれ変わる[illegible]なるほどカッコよさだけを追求するのではなく腰を据えてじっくり[illegible]それが可動するものである[illegible]個々のパーツが何を行っているのかをきちんと考慮してMSとしてデザインされる。

[illegible]νガンダムの撮影も氏いわく「公[illegible]

RX-78カ タムを感 さ るた め 噴部 ま さを表出するため studio RECKLESSかっ ・ スされたアル 製の ノが装填されている

肩の アーマー キ ュラオ ・ビーム ンを踏襲 つ 白抜きのA マ ・マサイ 変更されている 右肩 お連邦軍をデすEFSFをい イクト

肩 ノ ディテール 表現 称原氏が担 たナイト 単純 大き 分けは写実 カ タムか できるわけではない と考え 機体サイズ あ た絶妙な ランスで製作された



ビ ム発生機ト びディテール表現がなされた ・ ・ それ 詳細なス トのス 、眠りが施された処理が密度感を演出する

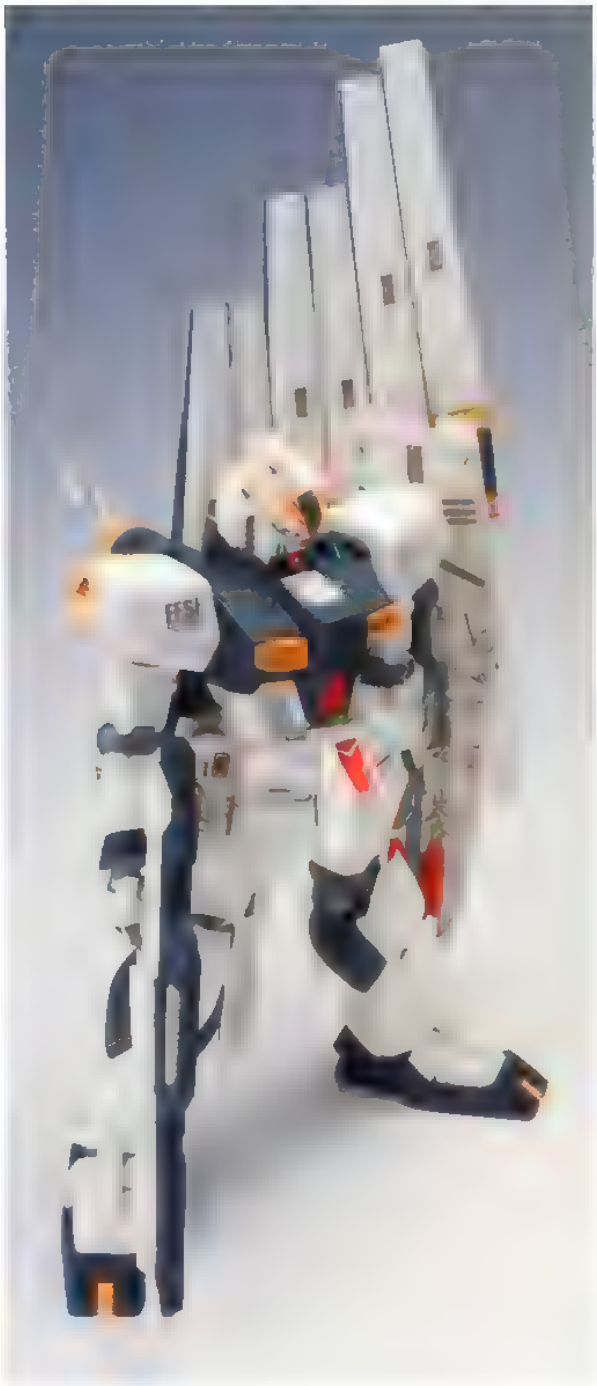
メイ ・ ・ ・超ス トビ 、防弾 ・ トを装着 ぱかのモビルス と異なる印象を受けるかも しれな メ 、ある程度の対弾性能を求め 、るため設定た

脚部、集中 ナノスリ 各所、レイアウトされ それぞれ ま イホルフ版 、登場した カラムタイメ ・ ・ ・ている

噴電並み、出力を持つ ナ タムビ力人器 ・ビ ・ ・ 変形状態のビ ムライフル そ ト構造を感じさせる詳細なモ ルドが施され質感を高める

詳細な ・やディテール表現が施された ・ ルド裏面 中央、レイアウトされたビ ム キ ・ ・ マイクロ サイルが別 ・ ノ化され立体感ある仕上がとなっている

EFSF



組み立てやすさも追求

RGZ
製作／syujyu

RGZ-91 Re-GZ

Anaheim Electronics U.C.0091

Modelling By **syujyu**

Point data

青いブル　　濃いブルー　　赤　　黄

クレ

ゼータ・ガンダムの量産機として

[illegible]

[illegible]

[illegible]

マーキングにも拘り

ぷらイ、を持　　カメ　武装を装備　な作品とな　かイベ　トで販売さ
ますキ　・ま　ょとマイ　もを用意されて　る

複雑な面構成となる頭部　フェイス　とヘルメット部分の重なり合い地よ、側面、
おルカメ砲排気ス　トが再現されて　る

セ　タ系モビルスーツが持　直線　要ーか曲線を描　トライカ　ラ　ス良　再現さ
れて　る

セ　タ　ウ　ダムを構成　ナ胸部ト　は　キ　ナ装飾的な面構成で表現されて
る　肩フロ　クから腕　関節構造は　おス　独特のもの

大型ブ　ス　ク　装まれたスタビライザ　、ま成式典用のマ　キ　クが施されて　る
デザイ　は、松原氏が担当

RGZ-91 Re-GZ

Anaheim Electronics U.C.0091

アナハイム・エレクトロニクス社がゼータ・ガンダムの量産を目指し、可変機能を省略するなどしてコストダウンを図った機体。ティターンズに採用され、試験的に実戦投入されたが、運用中、高性能機を導入することは困難と、試作のみで終わった。

RGM-89 JEGAN

Anaheim Electronics U.C.0090

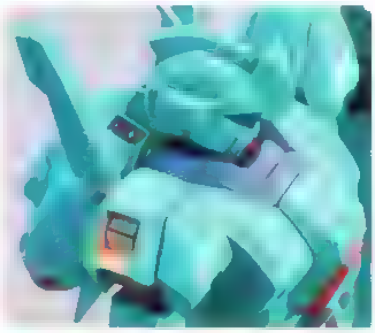
Modelling By **Hiromi Inukai**

製作／犬飼広海

Paint data

緑　　赤　　グレー

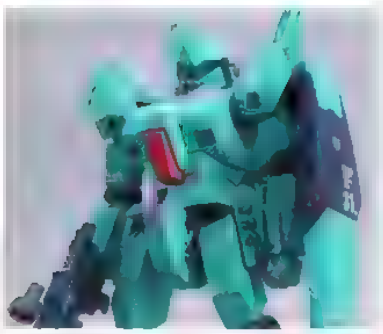
シールド



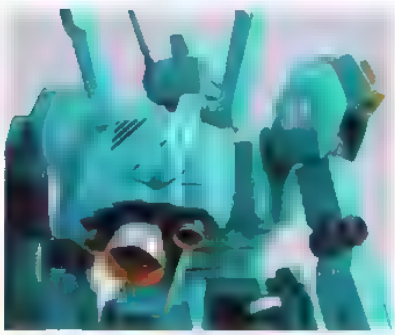
ポイントを抑えた改造

ライフルは“オレガン”

119



劇場公開当時のキットを使用、エッチング処理、細部の見直しにより実現したストイックなシルエットが完成した



ア類はインテークヒレの音響機能維持感を出すため特色カラー“SM-05番ミッドナイトブルー”を使用している

キットとの比較。細部の作り込みや形状変更により、キレのある造形仕上がっているのが分かる

RGM-89 JEGAN

[illegible] Electronics U.C. 0[illegible]

MSN-04 SAZABI

Anaheim Electronics U.C.0093

Modeling by Takumi Takano

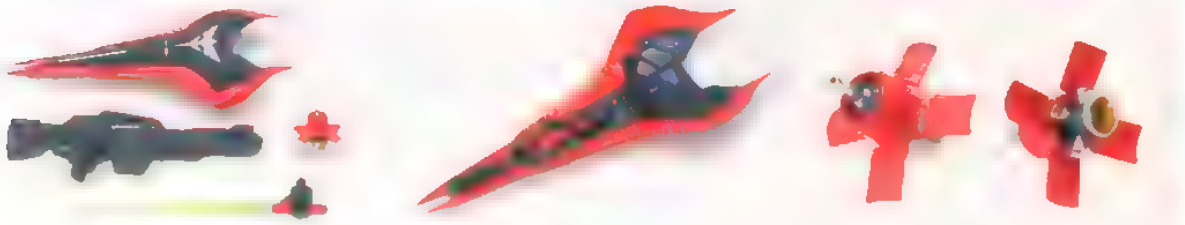
MSN-04 サザビー 改修
製作／高瀬拓海

Paint data

本体赤　　本体クロ　　関節

武装類　　フロヘラントタンク

黄

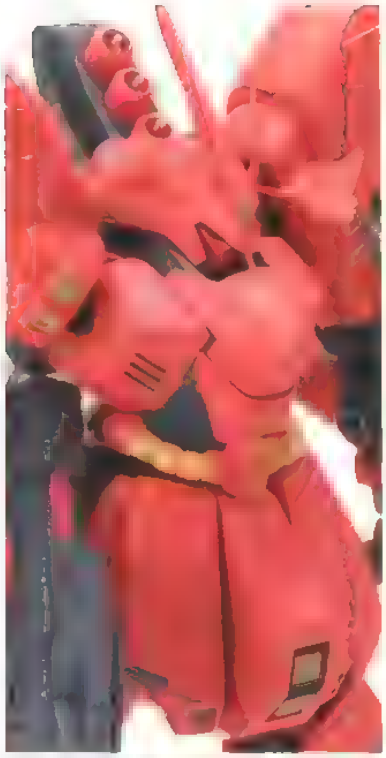


ロールアウト・サプライズ

パーツを最大限に活用する

基本工作

スマートなプロポーションとは対照的なまま脈やかなアクション戦闘時に投棄されるであろうプロペラントタンクは大型のものに変更されMGからモディファイされたヒートホークは機体の力強さを演出する



適度に盛り上がった肩から精悍な頭部にかけて力を感じさせる股間部へとつながる各パーツのシャープなラインが美しい

キャノピーのあるプロポーションながらMGに迫る可動域を実現している

各部に装備されるバインダーは特色カラー“SM 05番スパークチタン”で色彩統一されている

プロペラント用の特別機構による存在感を演出するためのベルト状の大型のエアフレームを配置

ヒートホークを握る黄色のノズルが周囲をフレームで囲うことで表現単純な色塗り表現では終わらない

オリジナルキットからは想像すら困難な高い接地性を実現しかも安定感はフルアクション仕様なってはいる

赤白黒の絶妙なコントラスト各部に施されたホイルトを抑えたマットなトップコートが深紅の機体に映える

オ ナルキ トの良い部分を活用 なからも すべ の ノ 修正が施されて る 曖昧な面を除外 間の ァ スをとる ごと ロオ の変更を行 て る

フレ ム はMG ク タムカ タムそのを使用 その一見交わる トのな 思われるフレ ムを組み込む 島頭氏の発想が周囲を驚かせた

キ トとの対比 ョ ト よく確認すると驚くほどオ ナルの形状を保 ている か多 と、気付 ろう

本体の外装 ラス 修正をか 盛 削 込みを行 無理なフレ ム 組み込んでい

肩 を徹底的、ディテールが追加される 上写真 ラスト対比 下写真 を ィ ノ ャレは展開状態も製作された 同 右

面積不足ブ トは上下、ずは、くる コチで大型化 オ ン よ 単調な形状を修正、ている

大もも部分は タムでもを形状変更 、使用 フレ ム内、は 基ごて ノ ム か 再現されて る

ふくらはぎはサイズが合 なと、う理由 Studio RECKLESS製のキ トを使用

作 込まれたサザビ 唯 白 見えるフット 部分のみフルスクラッチとな ている

MSN-04 SAZABI

Anaheim Electronics U.C.0093

masterpiece ROLLOUT MSZ-006 ZETA GUNDAM

企画	Black Pepper 小松原博之 ペッパーショップ 佐藤 元
執筆	宮渡幸 NYASA 小倉信也 村上 元 GA Graphic編集部 佐藤 元 GA Graphic編集部）
ページ構成・レイアウト	ハギハラファンイチ number4 graphics,
カバーデザイン	ペッパーショップ
本文デザイン	船場俊久 有限会社マイルス・プラス
模型製作	小松原博之 studio RECKLESS 柳生圭太 syujyu 小林和史 NAOKI ホビー金井 金磁拓也 西村友 角田 卓 Sho-Un プラキルト 長野麻男 プラキルト 大嗣広海 桑原憲徳 志条ユキマサ 藤本幸彦 早川広志 studio RECKLESS 小松原 誠 studio RECKLESS 石川 誠 studio RECKLESS さとうしろう studio RECKLESS 高嶺拓海 studio RECKLESS 松村年信 プラキルト 川口克己
撮影	兼重政徳 ハギハラファンイチ number4 graphics 佐藤 元
CG製作	キャラクターポリゴン 小倉信也
イラスト	片貝文洋 椿 春雨
製作補佐	牛井の大将（Studio 弓 小芝龍馬（GA Graphic編集部） 村上 元 GA Graphic編集部
「マスターピース セータ・ガンダム」本誌デザイン	ペッパーショップ
撮影	鶴見祐輔 studio panboat
スペシャルサンクス	（株）ウィング 有）RC・ヘルク （株）WAVE （株）バンプレスト 柳瀬敬之 堀口 益（サンライズ） 井上幸（サンライズ）

マスターピース ロールアウト MSZ 006 セータ・ガンダム
2008年1月31日　初版発行

印刷・製本	共立印刷株式会社
協力	株式会社サンライズ
発行人	新田光敏
販売	門倉 実／佐藤公昭／正木幹男／夏井義枝
制作業務	植草光男
編集	佐藤 元 GA Graphic編集部
編集協力	二浦晃福 エンタテインメント書籍編集部 柴野洋史 有限会社マイルス・プラス
発行所	ソフトバンク クリエイティブ株式会社 〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号 販売　TEL03-5549-1201 編集　TEL03-5549-1164

©創通・サンライズ
©SOFTBANK Creative Corp

SBN978-4 7973-4289-5
Printed in Japan

落丁本、乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします
定価はカバーに記載されております
禁無断複製
本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03 5549 1164でお受けしています

http://ga.sbcr.jp/
本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください

masterpiece
ROLLOUT

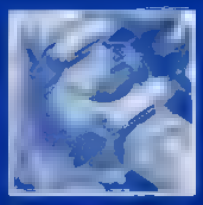
SoftBank Creative

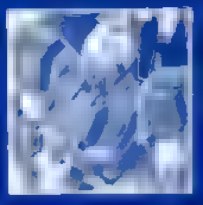
masterpiece ROLLOUT

MSZ-006 Zeta Gundam

マスターピース ロールアウト MSZ-006 ゼータ・ガンダム

all modelling produced by **Hiroyuki Komatsubara** [studio RECKLESS]





masterpiece ROLLOUT

「マスターピース ゼータ・ガンダム」は、兵器としてのゼータ・ガンダムを宇宙世紀のジャーナリストたちが考察する……というコンセプトで制作されたビジュアルブック。ガンダム作品を、模型を用いた特撮写真で再現している。宇宙世紀の空気感を表出したビジュアルシーンやスケールを感じさせない構図取りは、書籍の情報量からその完成度の高さが話題となった。「ロールアウト」は、この「マスターピース」の制作で使われた模型作品を、特撮写真と制作ポイント解説で構成されたビジュアルブックです。

masterpiece ROLLOUT
MSZ-006 Zeta Gundam

マスターピース ロールアウト
MSZ-006 ゼータ・ガンダム

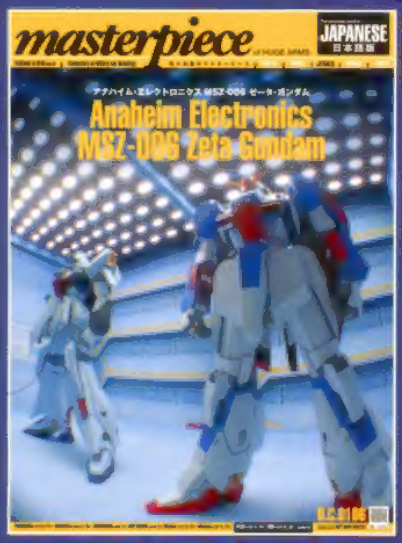
SoftBank Creative

masterpiece
ROLLOUT

マスターピース ロールアウト MSZ-006 ゼータ・ガンダム

「マスターピース ゼータ・ガンダム」を飾った
卓越した“ガンダム”造形の数々を一挙紹介。

ISBN978-4-7973-4289-5
C0076 ¥2400E
9784797342895
定価 本体2400円 +税
1920076024009



masterpiece ROLLOUT

「マスターピース ゼータ・ガンダム」は、兵器としてのゼータ・ガンダムを宇宙世紀のジャーナリストたちが考察する……というコンセプトで製作されたビジュアルブック。ガンダム世界を、模型を用いた特撮写真で再現している。宇宙世紀の空気感を演出したビジュアルシーンやスケールを感じさせない模型群は、書籍の発売当初からその完成度の高さが話題となった。「ロールアウト」は、この「マスターピース」の撮影で使われた模型作品を、詳細写真と製作ポイントの解説で構成されたビジュアルブックである。

INCRUSING!

masterpiece of HUGE ARMS
Anaheim Electronics RX-93 ν Gundam

サイコフレームを実装したモビルスーツの戦いとは？ RX-93νガンダム、MSN-04サザビーをはじめとするモビルスーツと、ネオジオン軍によるアクシズ降下作戦の全貌を宇宙世紀のジャーナリストが考察する「マスターピース RX-93νガンダム」を収録。

masterpiece
ROLLOUT

SoftBank Creative

©創通・サンライズ

masterpiece ROLLOUT

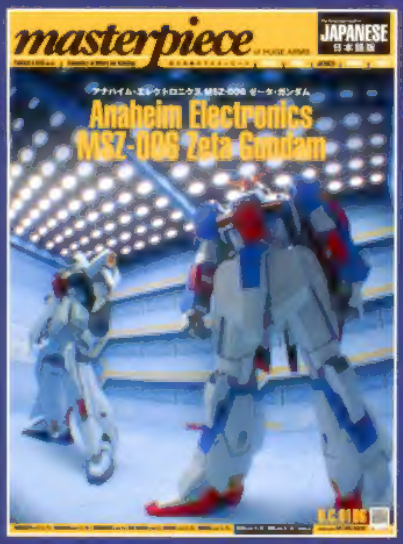
MSZ-006 Zeta Gundam

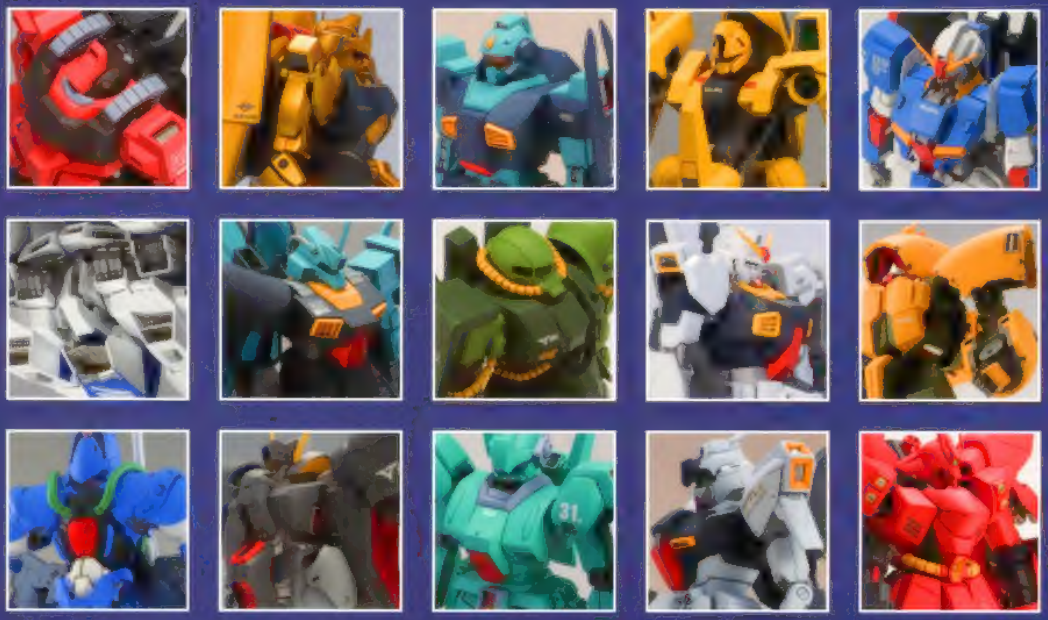
マスターピース ロールアウト

all modelling produced by **Hiroyuki Komatsubara** [studio RECKLESS]

ＭＳＺ－００６ ゼータ・ガンダム

ISBN978-4-7973-4289-5
C0076 ¥2400E
9784797342895
定価 本体2400円 +税
1920076024009





masterpiece ROLLOUT

「マスターピース ゼータ・ガンダム」は、兵器としてのゼータ・ガンダムを宇宙世紀のジャーナリストたちが考察する……というコンセプトで製作されたビジュアルブック。ガンダム世界を、模型を用いた特撮写真で再現している。宇宙世紀の空気感を演出したビジュアルシーンやスケールを感じさせない模型群は、書籍の発売当初からその完成度の高さが話題となった。「ロールアウト」は、この「マスターピース」の撮影で使われた模型作品を、詳細写真と製作ポイントの解説で構成されたビジュアルブックである。

masterpiece ROLLOUT
MSZ-006 Zeta Gundam

マスターピース ロールアウト MSZ-006 ゼータ・ガンダム

SoftBank Creative